AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 4/97 2. årgang 17. apr.–15. maj. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Amiga'en endelig overtaget!

Vi har set på:

Fiasco 2.0 • Worms – The Director's Cut • KangFu

I S S N 1396-8432

LÆS OGSÅ OM:

ArtPRO, SAdENESS Software, Explorer 2260, phase 5, Genetic Species og meget mere...

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

DIVERSE PRODUKTER:

Personal Paint 7.0	299,-
ImageVision REL 1	299,-
ScanDoubler A4000	1595,-
Super Buster 11	299,-
Budda IDE controller op til 6 IDE	699,-
CatWeasel Disk-controller	599,--

VILLAGE TRONIC

Picasso IV	3695,-
Picasso II RTG 2 mb	1895,-
Ariadne Netkort	1595,-
Ariadne Netkort + AmiTCP	*2095,-*
Pablo Video-encoder	699,-
Cobra 68030/40	1499,-
Mainactor Proff.	1499,-
Mainactor Broadcast	499,-
Image FX	1499,-
Ami/TCP	699,-

phase 5

CyberVision 3D - 4 mb	2595,-
CyberStorm MKII 68060/50 Mhz	5695,-
CyberStorm MKII 68040/40 Mhz	3195,-
CyberStorm MKII SCSI-Contr.	995,-
Blizzard 1230/50 Mhz IV	1795,-
Blizzard 1260/50 Mhz	4695,-
Blizzard 1240/40 Mhz	2695,-
Blizzard SCSI-kit	995,-
PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC	5995,-
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC	6995,-
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC	7995,-
PPC - kort A1200 - 603e 120 Mhz	2995,-

CYBERVISION 3D - 4MB

2595,-

TLF: 59444470
FAX: 59444270

MicroNik Towers

Vi gør opmærksom på at Infitivtowers skal købes en ekstra „hat" til processorkort.

Infinitiv Towers er i plastic.

A1200:	
Infinitiv Z0 Tower komplet	1795,-
Infinitiv Z1 Tower komplet	2995,-
Infinitiv Z2 Tower komplet	3695,-
Infinitiv Z3 Tower komplet	5495,-
The Epic Experience A1330	9995,-

A4000:	
Classic Tower ISA	3195,-
Classic Tower PCI	3895,-
Classic Tower PCI - Sort lak	3895,-
PS 230 Watt	595,-
PS 250 Watt	795,-

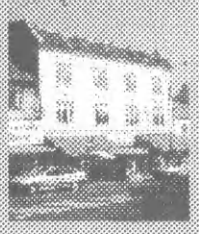
BUDDA

- Indbygget 3 IDE porte med op til 6 IDE
- Software skrevet af Oliver Kastl (IDE-fix)
- Enhanced IDE
- Autoboot capability
- CD- changer software indbygget
- Harddisk Autopark
- Z2

699,-

RODEKASSEN!

Kig i vores rodekasse på www.epic.dk, der ligger alt vi sælger som demo/returvarer osv.



Ahlgade 55, 3
4300 Holbæk
www.epic.dk
info@epic.dk

The copenhagen Party

fra d. 29/6 - 6/7 97

præmier for over ***150.000,-***

en hel uges sjov i København

Masser af aktiviteter: Konkurrencer - Surprise konkurrencer - Stage performance - Valhalla - Virtual Reality room
2 movie room - Disco - Præsentation af nyt hardware - Salgsstande fra hovedsponsorer.
Derudover er der: STORskærm - Surround sound - Kiosker - Cafeteria - Sleepover H/D - Safetyroom (til dit udstyr)
Gode muligheder for at tage på stranden (10 min.) - Tivoli ca. 15 min. m.v.

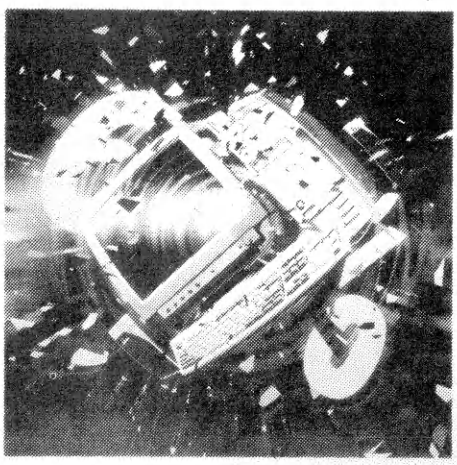
Netværk PC/Amigalink

Konkurrencer

PC/Amiga Sponsordemo
PC/Amiga 4 channel tracker
PC/Amiga multichannel tracker
PC/Amiga 3D demo
PC/Amiga GFX
Diverse surprise konkurrencer bl.a.: Quake

Internet - Netgames

Billetsalg: Billetnet (alle landets posthuse) eller Hotline tlf. 44 92 93 77, fra kl. 11-23
Sceneplads: 350,- · Balkonplads: 300,- · Værelse (max 10 pers.): 1.500,-



MMX intel inside pentium

Commodore

CTISOFT
Køb & Salg af hardware/software
Tlf. 35 26 30 43

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Finn A. Alring
Jeanne Cordua
Lars Mogensen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.2
Epson EPL-5500

~

Udgiver
Den Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService Aps.

~

Bemærkninger
Bladet el. dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Så er det endelig lykkedes for os at komme helt ud i div. bladkiosker, hvilket gerne skulle betyde at vi er blevet opdaget af en større gruppe Amiga-ejere, så det er vist tid til en lille forklaring om hvem vi er og hvordan vi er kommet her.

Amiga Advis startede sin løbebane som et A5-blad på 32 sider med udgivelsen af det første nummer 8. august, og denne form blev holdt gennem de tre første numre. Formålet med disse tre numre var, udover at lave et dansk Amiga-blad, at se om der var opbakning til det, samt at give os en chance for at vide, hvad vi kunne drive det til.

Fra og med nr. 4/96 (november) blev bladet udgivet i A4-format og med 36 sider, og fra nr. 3/97 har vi udvidet til 40 sider. Dette regner vi med at fastholde i det omfang det nu er muligt, og når vi nu er kommet ud i kioskerne, håber jeg på at vi kan forsætte kursen. Vores problem i den forbindelse er, at der går 3–4 måneder før vi får at vide hvordan det er gået med dette nummer, som i nu sidder med. Derfor har vi afsat en periode på 6 numre, hvor vi får den fornødne erfaring med kiosk-salget o.l., før vi laver kraftigt om på noget – nogle forbedringer håber jeg da på at vi kan lave, men vi sætter Amiga Advis' ve og vel over alt, således at Amiga'en ikke lige pludseligt står uden et dansk Amiga-blad igen.

Jeg håber i vil hjælpe os godt igang, så vil vi gøre alt hvad vi kan for at levere så godt et Amiga-blad som overhovedet muligt.

Til næste nummer vil vi lave et spørgeskema om hvad I synes vi skal gøre for at levere et Amiga-blad som I helst vil have det, og dette spørgeskema vil løbe over et par numre, da vi helst skal have så mange med som muligt, for at kunne danne os et klart billede af Jeres ønsker o.l.

Og så er det vist blevet tid til at byde de nye skribenter velkommen:

Bent S. Hansen har skrevet om nogle forskellige nyttige freeware-programmer, og vil formodentligt vende tilbage igen på et senere tidspunkt.

Jeanne Cordua har skrevet om hvordan hun bruger sin Amiga som led i hendes arbejde, og lad os i den forbindelse opfordre alle Jer, der på den ene eller den anden måde bruger Amiga'en i forbindelse med Jeres arbejde, om at skrive.

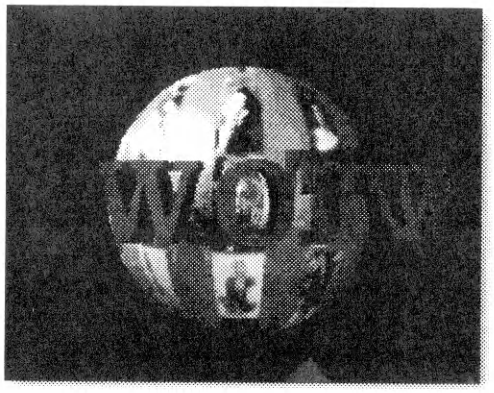
Sidst, men ikke mindst, har ***Lars Mogensen*** skrevet en artikel om Explorer 2260 – et kommende spil. Om han vender tilbage igen på et senere tidspunkt, ved jeg ikke, da det var en enkeltstående aftale.

Til allersidst her i lederen skal jeg beklage at vi ikke som lovet har testet Monument Designer, men en fejl på testkopien satte en stopper for det – tjah, sådan kan det jo gå...

jan

Indhold

8

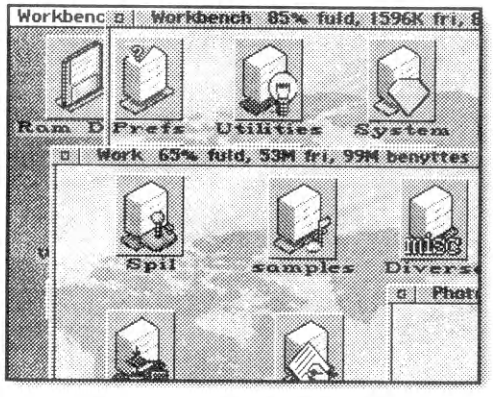


Fra SAdENESS Software har vi modtaget ei par CDROM'er: Women of the Web, AGA Experience vol.2 samt Utilities Experience vol. 1

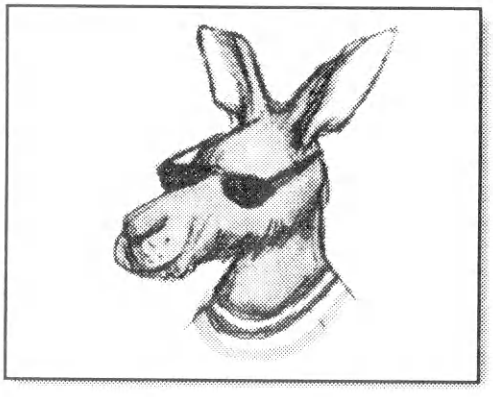
12

Grafik-programmer kan man aldrig få nok af! ArtPRO er et af dem der kan gøre livet lidt lettere – og så er det shareware!

24



Nogle elsker dem – andre hader dem som pesten. I nr. 3/96 så vi på hvordan man kunne forskønne sin Workbench. Denne gang ser vi på NewIcons.



32

"Hvad laver en kænguru i et Amiga-blad?" Den er såmænd hovedperson i en af vores spil-anmeldelser, nærmere bestemt Kang Fu.

FOCUS

10 Gateway 2000
14 Sidste nyt fra phase 5
16 CeBIT '96

ANMELDELSER

8 SAdENESS Software
12 Billedbehandling – igen...
18 Fiasco 2.0
20 QDisk & QLib
24 NewIcons
28 PC2Amiga 3.8

KURSER

22 Helt ud på Internet
26 Hvorfor lære Shell?

SPIL

30 Worms – The Directors Cut
32 Kang Fu
33 Explorer 2260
34 Interview med aMBROSIa

ANDET

16 "En arbejdsplads i Danmark"
36 Post-kassen

ANNONCER*)

2 Epic Data
3 The Copenhagen Party
9 Kiwi Multimedia
21 Amiga Soft
29 Amiga T-Shirts
37 Scanteam
40 Betafon

*) Kun bekræftede annoncer er angivet.

Show-Time

Igen i år vil man i England kunne opleve kæmpe succesen "The World Of Amiga", som afvikles over 2 dage, nærmere bestemt den 17–18/5.

I år kan man så opleve en ny Amiga som bliver kaldt Power Amiga 7000. Der har godt nok været talt om den hist og pist, men udover WoA's pressemeddelse er jeg ikke stødt på noget konkret om den, så det er bestemt et punkt vi vil følge op på.

Derudover kan man se Power Computing's nye spil The Big Red Adventure, og mon ikke der også dukker et par andre nye titler op...

Indtil videre er der en del forskellige Amiga-udviklere tilmeldt, deriblandt Scala UK, og om de er begyndt at røre på sig igen skal jeg ikke kunne udtale mig om, men man har da lov til at håbe.

Synes man at England er lige lovligt langt væk, kan man også vente til The Copenhagen Party, der bliver afholdt fra den 2/6–6/7. Dette er dog et Demoparty, men der vil alligevel være flere forskellige danske forhandlere tilstede som man kan få en snak med. □

Rent Amiga TV-show

Fra mandag den 17/3 startede en TV-serie ved navn "Chips With Everything" på Britisk TV af et kvaters varighed, og vil blive sendt mandag–torsdag med genudsendelse i weekenden.

Det er jo godt nok, men det interessante er, at det kun omhandler Amiga'en med så store spørgsmål som mange, specielt ikke Amigaejere, har svært ved at forstå; hvordan Amiga'en har kunnet klare sig uden Commordore, og hvordan det kan være at Amiga'en er sådan et godt redskab når det drejer sig om noget så svært som Internettet.

Blandt panelet af Amigafolk kan nævnes Dan Winfield fra AmiLon (Amiga London bruger gruppe), Nick Veitch fra Amiga Format og Sean Flowers fra Direct Software.

Panelet udtrykker samklingende i meddelsen, at det ikke er dem der har fundet på titlen på programserien "Chips With Everything". □

pOS på CDROM

Cronus, som er grundlagt af Fred Fish, og proDAD har indgået et samarbejde som i dette tilfælde betyder at Cronus' næste udgivelse af Geek Gadgets CD-Rom (Amiga Developers Environment) kommer til at indeholde alle nødvendige redskaber for at kunne udvikle til pOS, der så samtidigt vil kunne køre med AmigaOS.

pOS udvikler-udgaven kræver at man har minimum en 020-CPU, HD og minimum 2 Mb Ram.

Geek Gadgets Vol. 2 kommer på gaden i slutningen af april til en pris af DM 29,90 og kan bestilles hos enten Cronus eller proDAD, men mon ikke også danske forhandlere får den når tid er?

Cronus
E-mail: ***fnf@ninemoons.com***
Tlf.: 602-491-0442
proDAD
E-mail: ***adver@prodad.de***
Tlf.: +49-7462/91134 □

The Party igen i år

På Symposium-Mekka blev det offentligjort, at The Party alligevel vil blive holdt igen i år på trods af at The Party '96 ellers skulle være det absolut sidste. □

Cyberstorm MkII med DMA-problemer

phase 5 har efterhånden erfaret at visse af deres Cyberstorm MkII 040/060 har problemer med at arbejde sammen med rammen der er installeret på kortet.

Grunden til dette opgives som værende forårsaget af at phase 5 på et tidspunkt har skiftet underleverandør af nogle mindre komponenter som åbenbart har en lille forskel i de elektroniske specifikationer, og denne har så medført problemerne.

Det drejer sig om kort med følgene serienumre:
Cyberstorm 040: SN# B400506–B400569
Cyberstorm 060: SN# B002827–B003065

Er man indehaver af et af disse kort, bedes man rette henvendelse til det sted man har købt det, eller direkte til phase 5, hvorefter phase 5 vil reparere de defekte kort. Henvendelse kan rettes til phase 5 på tlf. +49(0)6171628455 □

Almathera lukker

Midt i marts måned offentliggjorde Almathera at de lukker og begrunder lukningen med at det har været en svær tid, og da de ikke fik betaling for noget af det arbejde de havde udført for VIScorp, kunne de ikke klare mere. Så kom ikke og sig at VIScorp ikke fik udrettet noget!

Men inden vi bliver alt for deprimerede er der oprettet et nyt firma ved navn Grandslam Multimedia med bl.a. lederen fra Almathera som leder, og såvidt Amiga Advis erfarer, vil Grandslam Multimedia videreføre Almathera's topprodukter. □

Analogt joystik til Amiga'en

For et stykke tid siden udsendte Vulcan Software JetPilot, og nu har de så udsendt en PC Analogue Joystik-omskifter, sådan at man nu ikke behøver at spille JetPilot med et almindeligt joystik, men kan bruge de mere velegnede analoge joystiks.

Prisen for omskifteren er £ 8,99 plus £ 1 hvis man bor på den anden side af Den Engelske Kanal, men prøv hos en af de danske software-forhandler eller bestil det direkte hos Vulcan Software på e-post addresse

sales@vul-soft.demon.co.uk

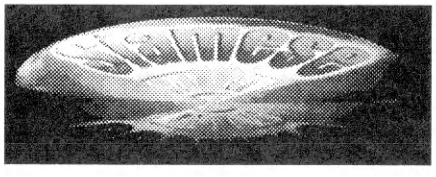
Derudover har Vulcan oplyst at deres næste mange spil kun kommer på CD-ROM, så har du et CDROM-drev? For ikke kun Vulcan udgiver nu deres spil på dete medie; ClickBOOM har netop udgivet en CDROM-udgave af Nemac IV (Doom-klon) på 400 Mb. □

Siamese System 2.0

Så har HiQ annonceret at de nu har udsendt Siamese System 2.0 softwarepakken og heri er inkluderet den længe ventede Siamese RTG.

Siamese RTG giver dig adgang til PC-grafikkortet under Windows95 eller WindowsNT4 som nu bruges på den PC man bruger som slave for sin Amiga. Fordelen ved dette er, at man nu skulle kunne køre sin WorkBench i en opløsning på 1120 x 832 vist på PC'ens skærm, og det vil endda føles hurtigere end på den almindelige skærm, siger de.

Dog skal man ikke forvente at det vil være en fordel hvis man leger med LightWave-animationer e.l., men ved almindelig brug af Amiga'en vil det være en fordel.



Priser:

Opdatering fra Siamese 1.5: £ 59,95
Komplet med hardware: £ 199,95

På World of Amiga-showet vil man kunne få opdateret til v. 2.1 for £ 79,95, men for de der allerede har opdateret til Siamese System 2.0 vil dette dog være gratis. □

Hot-line for Amiga

Der er nu kommet en Hot-line til Amiga-brugerne.

Denne hot-line vil blive styret af Jonas Elgaard på telefon 86933454 mellem 17.00 og 24.00. Jonas har i lang tid samlet løsninger og hints på div. programmer og spil til Amiga'en. Envidere vil Jonas igemmen sin lange tid med Amiga'en og brug af grafik- og musikprogrammer komme til at være en støtte for dig der vil prøve noget nyt eller bare ikke kan komme videre i et spil eller et program der driller.

Jonas har startet denne Hot-line i samabejde med Amiga Soft, og begge parter håber at det vil blive en succes og stor hjælp til Amiga-ejere i Danmark. □

Java, sproget for WWW

En såkaldt virtuel Java-maskine er blevet tilgængelig for Amiga'er. Den er udviklet specielt for anvendelse med AmigaDOS og pOS.

Navnet er MOca og den loves at være hurtigere end den SUN har stillet til rådighed, grundet en speciel compiler som compilerer efterhånden som koden skal bruges. Dvs. at der ikke spildes tid hvis man blot vil gemme i en capture-buffer.

Hvis mere information ønskes kan man skrive til adressen

java@finale-dev.com.

MOca er et kommercielt produkt, mens det der eventuelt kan hentes fra SUN skulle være gratis. □

SAdENESS Software

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Så er det blevet tid til en opdatering af 3 forskellige CD'er fra SAdENESS Software. De er ganske vist fra den sidste del af 1996 alle sammen, men da de såvidt vi ved, ikke før er blevet anmeldt i et dansk Amiga-blad, har vi tilladt os at bruge en side på dem her i Amiga Advis.

Kort om SAdENESS Software

SAdENESS Software startede i 1994 med at udgive forskellige utilities på disk, men efter den gode modtagelse som deres AGA Experience Vol. 1 fik, har de kun udgivet deres produkter på CDROM-skiver.

Herved udmærker SAdENESS Software sig ved at være med i den gruppe af Amiga-firmaer der startede deres virksomhed i Amiga'ens nedgangstid.

Women Of The Web

Denne CD indeholder et væld af billeder af alverdens skønne kvinder der udmærker sig ved enten at være fotomodeller, sangerinder, skuespillere eller fra div. TV-programmer/-serier.

Selve CD'ens fortrin er at den gør brug af en Internet-Browser (AWeb) som sin brugerflade, hvilket betyder at hvis du selv er på Internettet, behøver du ikke bruge den medfølgende browser, men kan i stedet bruge din egen personlige – også selv om du er Mac- eller PC-bruger.

På WOTW kan du så bruge din sparsomme fritid til at beundre Spice Girls, Cat-Women og div. billeder af Pamela Anderson, som er personligt godkendt til alle dem fra 15 år og opefter af de engelske myndigheder.

Skulle du nu være mere interesseret i Pamela Anderson-billeder godkendt til folk fra 18 år og op efter, kan disse billeder (ca. 100 Mb) fremskaffes ved at opdatere din WOTW-CD hos SAdENESS Software for £ 9,95 inkl. porto og forsendelse.

Alt i alt er WOTW en gennemført CD-udgivelse. Så er spørgsmålet bare om man har behov for en CD-skive fyldt op med alverdens skønheder...

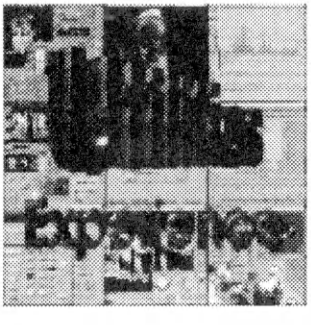
AGA Experience Vol. 2

Som navnet antyder er denne CD fyldt med div. slideshows, spil, demo'er, lyde, billeder, ikoner, samt ca. 100 Mb af div. utilities som kan hjælpe en til at se hvilke udfoldelsesmuligheder AGA-chip sættet giver en.

CD'en udmærker sig ved at de fleste af spillene og demo'erne kan køres direkte fra CD'en, hvilket jeg synes er en meget lækker ting, når man har tendenser til demo'er, men ikke lige synes man vil fylde sin HD op med div. demo'er.

Samtidigt gør det også en mere modtagelig for at afprøve flere af de spil, demo'er, slideshows og utilities der nu er puttet på CD'en til at forsøde ens liv med.

Men da denne CD er fra omkring sommertid, er det nok begrænset hvor meget nyt der er på, men for folk der for nyligt har anskaffet sig et CDROM-drev og ikke lige har anskaffet sig den komplette samling af Aminet CD'erne og mangler en CD med lidt af hvert på, er denne her ikke det værste man kan ønske sig.



Utilities Experience Vol. 1

Denne CD er opbygget på samme måde som AGA Ex. Vol. 2, og som navnet her antyder, er denne CD mere for de praktiske Amiga-ejere.

Kort fortalt indeholder denne CD alt lige fra div. demo-programmer, musikværktøj, emulator-værktøj, WB-utilities, ikoner og m.m., alt i alt lidt for enhver smag.

Sammen med AGA Ex. Vol. 2 udviser denne CD et bredt udsnit af det man kan bruge sin Amiga til igennem div. demo-programmer og utilities.

Men på samme måde som med AGA Ex. Vol. 2 er denne CD ligeledes fra engang i sommer, så er du indehaver af den komplette Aminet-serie tilbyder denne CD nok ikke så meget nyt, men igen, for andre uden Aminet serien – et godt alternativ.

De 3 ovennævnte CD'er kan formodentlig anskaffes gennem div. Amiga Software-forhandlere såfremt man ikke har adgang til Master Card e.l. Ellers kan de bestilles direkte hos:

SAdENESS Software
Tlf. +44 (01263) 722167
e-post Rich@sadeness.demon.co.uk □

SAdENESS

Udgivet og udlånt af:
SAdENESS Software
?Ware:
Kommercielt

Women Of The Web
Systemkrav (minimum):
- 68020-processor
- WB 3.0
- 4 Mb Ram

Pris:
£ 19,95

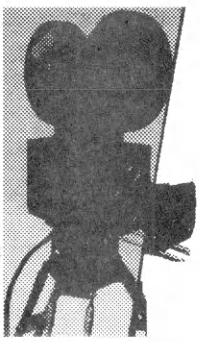
AGA Experience Vol. 2
Systemkrav (minimum):
- Amiga el. udvidet CD-32
- 2 Mb Ram

Pris:
£ 9,99

Utilities Experience Vol. 1
Systemkrav (minimum):
- Amiga el. udvidet CD-32
- 2 Mb Ram

Pris:
£ 8,99

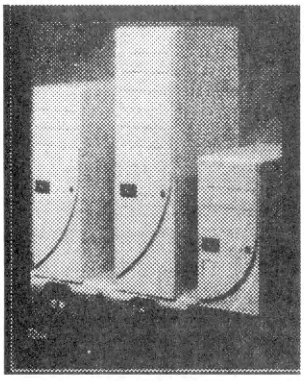
Generelt:
WOTW 9
AGA Exp. Vol. 2.....8
Utilities Exp. Vol.1 .8



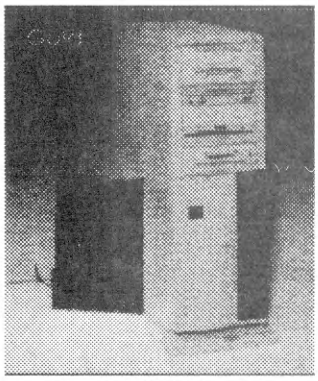
Kiwi Multimedia

Ring og få tilsendt vores nye katalog

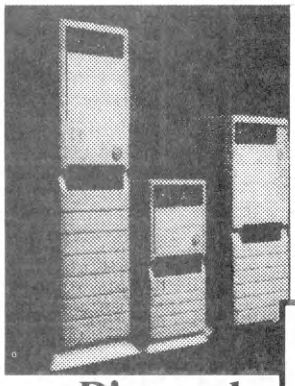
Amiga Towers fra Eagles



Comet



Gold

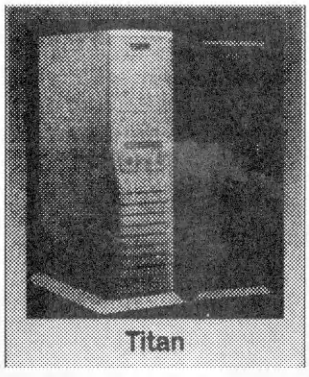


Diamond

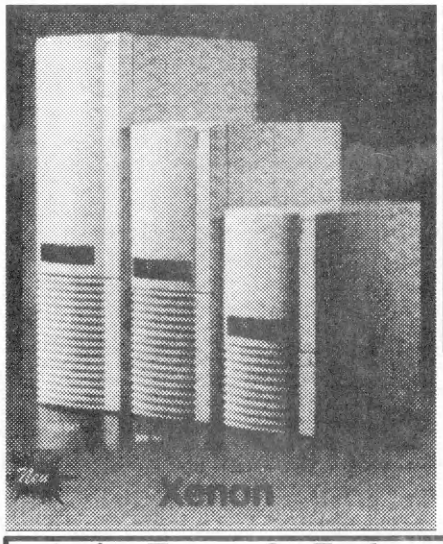
Amiga Computere

Amiga 1200	ring !
Amiga 1200 TE	4.895
Amiga 4000T	18.995
Amiga 4000TE	11.995

Siamese System
Kør PC software på din Amiga.
Læs mere om det I Amiga Advis nr 1.
Pris. 1.495



Titan



Xenon

Accerator kort til Amiga

CyberStorm 68060 MK II	5.495
CyberStorm 68040 40 Mhz	3.295
Blizzard 1260 50 Mhz.	4.795
Blizzard 1240T 40 MHz	2.695
GVP 68060 50 MHz+SCSI	7.995

Kommer snart !

PPC

Amiga 3000, 4000 & 4000T

PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC ring !
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC ring !
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC ring !

Amiga 1200

PPC - KORT 120 Mhz
ring !

Kabler

Keyboard forlænger kabel	99.00
Cybervision forlænger kabel	99.00
Printerkabel	79.00
Andre kabler	Ring !

Amiga Towers fra Eagle

Til Amiga 1200 & 2000 & 4000 & 4000TE

Titan	1.995
Xenon	2.100
Gold	1.950
Diamond	1.800

PC Keyboard Adapter for alle Amiga'er
Kr. 495 ved køb af Tower. Ellers Kr. 595

Harddisk	Ring !
CD-Brænder	Ring !
Dat streamer	Ring
Printer	Ring !
Genlock	Ring !
Amiga Software	Ring !
Evt. Spørgsmål	Ring !

Amiga Software

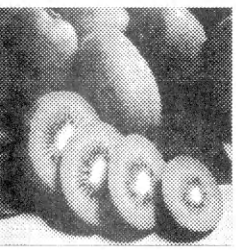
Monument Designer v2	1.995
Monument Designer Prof 3.0	2.995
Animage	1.195
Adorage	1.195
Scala MM 400	1.995
Turbo Print Prof.. 5	499
EMC Phase CD til prof. Videobrug	399

Grafik kort

CyberVision 64 3D 4 MB	2.595
Picasso IV 4 MB	3.675

Alle priser er i Dkr incl. moms.
Der ydes 1 års garanti på alle vore nye produkter. Forbehold for trykfejl og prisændringer.

Amiga 4000TE Nu kun Kr. 11.995



KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK-3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel 47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium Technique
Hvidovrevej 128, OPG 15, 1TV
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

Amiga'en endelig overtaget!

■ Her i påsken er der sket en hel del ting, heriblandt Gateway 2000's overtagelse af Amiga'en, og hvorvidt det er godt eller dårligt skal jeg her lade være usagt, men jeg vil prøve at belyse tingene efter beste evne.

Den 27/3 blev der fra Amiga Techn. og Gateway 2000's side offentliggjort en meddelse, hvori Gateway gjore krav på Amiga'en idet deres tilbud var blevet accepteret som det bedste, og lidt senere en meddelse om at nu var den hjemme.

Det er jo ikke det værste der kan ske, da også denne overtagelse efterhånden virker dræbene. Mit eneste problem med disse meddelelser, er en sætning der er placeret længere nede på samme, og jeg har svært ved helt at gennemskue meningen med den, så derfor har jeg skrevet den i sin oprendelige form – så kan I jo selv drage Jeres konklusion.

The agreement is subject to regulatory approval.

Mit gæt er at aftalen skal kontrolleres for, om den nu også helt igennem er i overensstemmelse med erhvervslovgivningen, sådan at ingen bagefter kan komme og kræve et eller andet udestående, de mener at måtte have med konkursboet e.l.

Hvorfor nu sætte et men ved aftalen? Jo, jeg kan stadigvæk huske den første gang Amiga'en skulle overtages fra Commodore, og Commodore UK gik ud og bekendtgjorde at nu havde de købt Amiga'en, og at der bare lige manglede lidt papirnusserri (se Amiga Advis nr 1/97), men det havde de bare ikke, for der gik nemlig et halvt år mere hvorefter Escom købte den.

Denne overtagelses-proces blev startet med en pressekonferrence, hvor det blev bekendtgjort at VIScorp havde købt Amiga'en, og som bekendt har VIScorp ikke købt noget som helst – udover en masse overskrifter.

Fælles for begge tilfælde er, at det viste sig ikke at hold stik, men det kan da godt være at det bare er mig der er lidt paranoid, men jeg vil nu alligevel opfordre til lidt forsigtighed med for hurtige konklusioner, og huske på den kendte læresætning:

"Glæden over sparede penge er intet i forhold til skuffelsen over dårlig kvalitet."

Denne artikel er skrevet så tæt som overhovedet muligt på vores deadline (d. 4/4), for at kunne nå at se reaktionen rundt omkring, da den også er vigtig i en vudering af situationen.

Den generelle reaktion rundt omkring i den almægtige Amiga-verden er, kort fortalt, at man byder Gateway 2000 velkommen til Amiga-samfundet, heriblandt QuikPak og phase5.

Hvem er så Gateway 2000?

Gateway 2000 er et amerikansk firma der startede sit liv 1985, og som primært lever af at sælge PC-systemer overalt i verden, primært gennem postordresalg, og har således ikke rigtig nogen butikker, men de sælger formodentlig også computere til videresalg i tredieparts forretnings-kæder.

Hvis man meget gerne vil se deres computere i funktion har de hist og pist nogle *show-rooms*, hvor en demonstration kan finde sted, men ellers kan de bl.a. bestilles gennem Internettet, hvor der også er mulighed for at bestemme hvor stor ens harddisk skal være o.l.

For dem der nu frygter at Gateway 2000 er et lille ubetydeligt firma på verdensplan, kan jeg trøste med at det bestemt ikke er tilfældet. Bare fra 1990 til 1996 er Gateway 2000's omsætning gået fra 275 mio. $ til lidt over 5 mia. $. I 1996 solgte de 1,9 millioner computere, havde 9.700 ansatte, og et rent overskud på 250 mio. $, og her i 1997 har de slået 100 nye jobs op, så man må formode at de er i fortsat fremgang.

En af grundene til deres stormende fremgang skulle være deres høje kvalitet på deres PC'er, og ganske rigtigt, kikker man efter på deres hjemmeside har de også et afsnit om, at de er ISO 9002-certificerede, hvilket nok ikke er det værste man kan være når man nu vil levere ensartede PC'er.

Jeg vil lige gøre opmærksom på at en certificering i ISO 9000-klassen ikke betyder at man leverer et supergodt produkt, men kun at man kan beskrive det man laver, og at man laver det man har beskrevet.

Det at de lige netop er specialister i globalt postordre-salg, er måske slet ikke så tosset, da de fleste Amiga'er alligevel bliver solgt på denne måde pga. manglende Amiga-forretninger – blot med den forskel at der for Amiga'ens vedkommende ikke rigtigt sker den store satsning i markedsføring, ihvert fald ikke her i Danmark.

Det er sparsomt i udmeldingerne fra Gateway 2000's side, hvad de egentlig vil med Amiga'en, udover at Amiga Technologies vil blive omdøbt til Amiga International, og vil forblive som en selvstændig virksomhed ejet af Gateway 2000.

Dette siger jo ikke meget, men bringer dog et interessant spørgsmål op, idet phase 5 og Amiga Technologies (under Escom) samarbejdede om at starte PowerUP-projektet op, men Amiga Technologies sprang fra da Escom løb tør for penge.

Svaret tror jeg ikke der er nogen der kender endnu, men jeg er ret overbevist om, at et positivt svar vil give Ami-

ga'en helt nye perspektiver for fremtiden.

Modtagelsen

Vi har taget os den frihed at forhøre os hos nogle forskellige Amiga Hard- og Software-udviklere om, hvad de mener om det skete.

QuikPak er naturligvis skuffede over at det ikke var dem, der løb af med sejeren, men påpeger, at hvis Gateway 2000 (GW2000) vil, er de i en god position til at give Amiga'en nyt liv, og at de ser frem til at arbejde sammen med de nye spillere på Amiga-banen.

phase 5 mener at Amiga'en har en god fremtid hvis GW2000 forstår *"the heart and soul of the Amiga"* og dens bruger. Derudover siger phase 5 at de vil tage kontakt til Amiga International og prøve at få genoptaget det gamle samarbejde i en eller anden form, hvad de nu kan blive enige om.

HIQ Limited siger at de vil vente og se det udspil der på et eller andet tidspunkt må komme, men påpeger dog de muligheder GW2000's overtagelse kan give.

Nova Design ser meget frem til at høre mere om GW2000's planer.

Computer City håber meget at det resulterer i at andre, som f.eks. PIOS og phase 5, får licens til Amiga'ens operativsystem, da dette vil være meget fremmende for Amiga'en.

IrseeSoft synes at det lyder rigtigt godt, men synes at man lige skal vente og se hvad fremtiden vil bringe.

SASG siger at det er godt nyt, og giver dem mod og håb for fremtiden, samtidigt med at de påpeger, at hvis ikke et af verdens mest computersælgende firma'er skulle kunne gøre noget for Amiga, hvem skulle så?

MAXON Computer GmbH er overraskede over at GW2000 har købt Amiga'en, og mener at det er alt, alt for tidligt at sige noget som helst.

SAdENESS Software er meget optimistiske og håber at de hurtigst muligt vil sætte en billig Tower-Amiga med CD-Rom, stor HD m.m. på gaden, da det er deres opfattelse at det ville hjælpe en del på Amiga'ens aktuelle situation, men som de siger, lad os nu se.

ToySoft er af den overbevisning at Amiga'en nok ikke ville have overlevet ret meget længere hvis ikke GW2000 havde købt den, og at de håber det beste for fremtiden samt at GW2000 vil promovere Amiga'en frem for at dræbe den *(Hørt!, red)*.

Bemærkninger

Da det ikke var mere end et par dage efter at GW2000 havde anonceret deres overtagelse af Amiga'en at vi spurgte firmaerne, og at det hele endnu er meget nyt, er det ikke de mest dybdeborende udtalelser, men bladet skal jo udgives i år...

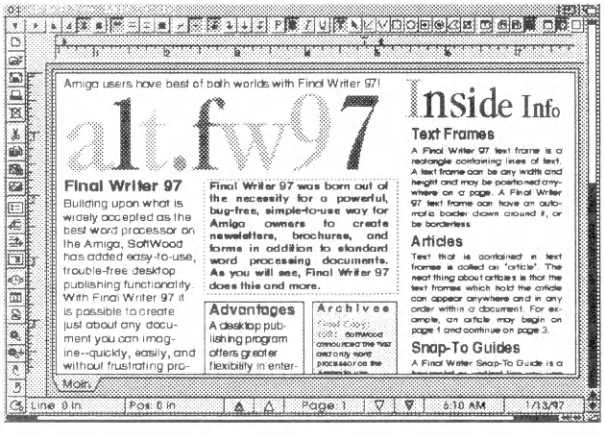
Min konklusion

Jeg er ganske enig i mange af udtalelserne – jeg har det også bedst med begge ben på jorden – men det bliver helt klart meget spændende at følge de næste par måneders udvikling. □

Final Writer 97

Med den nye Final Writer 97 har SoftWood forsøgt at tilføje de tekst-finesser, som ellers kun findes i DTP-programmer, og er således, ifølge dem selv, det første program nogensinde, som tilbyder normal tekstediteringog DTP-tekstbehandling i samme program.

SoftWood har med den nye Final Writer 97 forsøgt at gøre den så fleksibel som muligt, idet de har tilføjet en række nye værktøjer, som efter sigende aldrig før er set i et tekstbehandlings-program. De omfatter *tekst-rammer*, *sammenkædede tekst-rammer*, *artikler*, *snap-to-guides* og *piletast-placering*.



Tekst-rammer

Tekst-rammer, kendt fra DTP-verdenen, gør det muligt at placere tekst hvorsomhelst i dokumentet, og adskiller sig derved væsentligt fra normal tekst der starter foroven og fortsætter dokumentet igennem, samt de begrænsede tekstbokse, der findes i forvejen. Tekstrammerne kan være sammenkædede, hvilket betyder, at kan de ikke kan være på een side, fortsættes de på den næste – eller i en ny spalte på samme side.
Med tekst-rammerne opstår også begrebet "artikel", som er en sammenhængende tekst i en eller flere tekstrammer. Et eksempel på en artikel er det kendte "fortsættes på side 37"-fænomen som andre blade benytter flittigt. Antallet af artikler i et dokument er ubegrænset.

Snap-to-Guides

Holder man venstre musetast nede over en lineal og trækker ud over dokumentet, vil der opstå en linie, som man kan placere efter ønske. Alt hvad man derefter placerer i nærheden af linien vil så blive trukket hen til denne – smart når tingene skal stå på række.

Piletast-placering

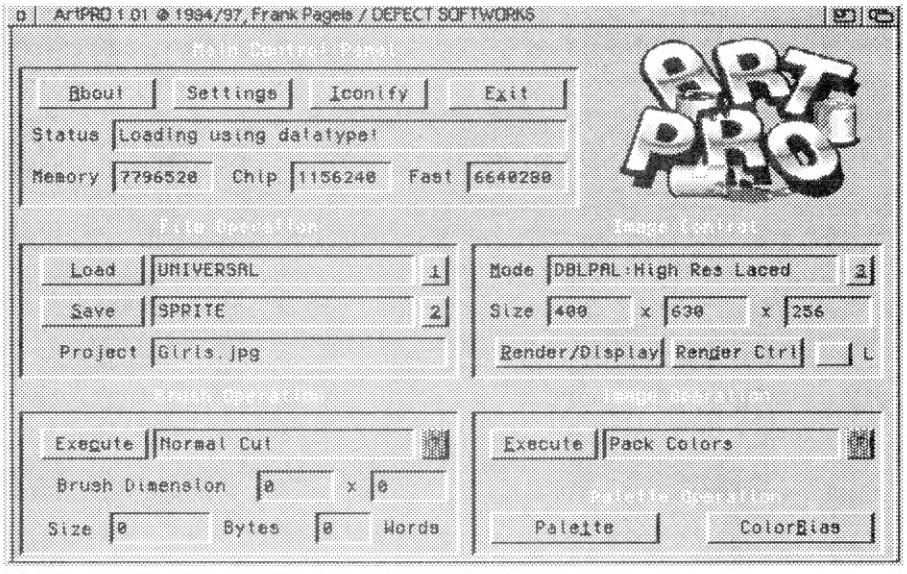
Ligesom i visse DTP-programmer kan man bruge piletasterne til at finjustere placeringen af objekter med een pixels nøjagtighed.

Hvornår Final Writer 97 kan forventes i handelen, er vi desværre ikke klar over på nuværende tidspunkt. □

Billedbehandling – igen...

■ *Af Anders Drejer*

ArtPRO er endnu et shareware-grafikprogram i den efterhånden endeløse række af slagsen. At programmet hedder ArtPRO er ingen tilfældighed. Navnet giver kraftige associationer til et meget kendt grafik-behandlingsprogram til Amiga'en – nemlig det kommercielle program ADPro, der sammen med ImageFX må siges at være programmet når man snakker grafikbehandling på Amiga'en. ArtPRO's brugerflade er bygget op på en måde som til forveksling ligner en lidt ældre version af ADPro – men er der andre ligheder med ADPro?



ARTPro's nemme og ukomplicerede brugerflade

Installeringen

Installeringen går lynhurtigt, og selvom man vælger "Ekspert"-mode i installeringsprogrammet bliver man kun spurgt om nogle ganske få ting, bl.a. hvilket sprog der skal benyttes (der er kun engelsk at vælge imellem – endnu), samt hvilket "Render.library" man vil have installeret. Der er nemlig tre forskellige som er optimeret for hver sin processortype. Desuden checker scriptet versionsnumrene på de libraries der skal installeres, så man ikke overskriver et nyere med et ældre library. Det eneste der mangler er et afinstalleringsscript.

ArtPRO 1.01

Forfatter:
Frank "Copper" Pagels
Systemkrav:
- OS 2.04+
- 1-2Mb RAM
- 68020 CPU

ARexxport:
Nej
Localesupport:
Nej
?Ware:
Shareware (20DM)
Begrænsninger:
- Ingen requester for at indstille sprite kontrol-ords beregninger
- Ingen skærmmodus lås
- Registrerings-reminder ved start af program
- GIFANIM-saver kan ikke håndtere 24bit grafik

Ydelse 8
Brugervenlighed...10

Ingen "rullegardiner"

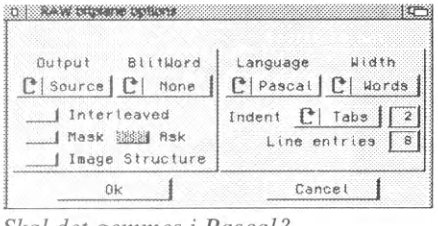
Når man starter ArtPro op for første gang prøver man (forgæves) at hive nogle "rullegardiner" ned så man kan få konfigureret farver, fonts m.m. efter eget ønske. Men man spilder sine kræfter, for der simpelthen ikke noget at hive ned i – det foregår alt sammen vha. "knapper" direkte på brugerfladen.

Skal det gemmes som C eller E, hr.?

ARTPro understøtter mange grafikformater, bl.a. ILBM, GIF, TIFF, BMP, PCX og Datatypes (kun OS 3.0+). Selv Raw formater kan hentes og gemmes. Til hver af de formater som ArtPRO understøtter, er der en konfigurationsfunktion hvor man kan stille flere parametre som vedrører save-funktionen. En af de mere interessante ting i ArtPRO er at man kan gemme et billede som sourcekode, enten i Assembler, C, Pascal, E eller Basic.

Kun en enkelt operator

Der er en beklagelig mangel på operators i ArtPRO – faktisk er der kun en, nemlig ColourPack som analyserer paletten for at finde ubrugte farver, samt farver der går igen. Jeg er sikker på, at folket vil kræve flere operators – og jeg tror også de kommer.



Skal det gemmes i Pascal?

Farvereduktion

Som i alle andre billedbehandlingsprogrammer er det muligt at ændre antallet af farver på et billede, ligesom man kan benytte en dithermetode ved farvereduktioner. Der er dog kun en – nemlig Floyd-Steinberg.

Real-time billedbehandling

ColourBias som er en meget stærk funktion gemmer sig under palette-operationer hvor man i realtime kan stille farve, lys og kontrast, samt RGB.

I de fleste andre programmer skal man først stille hvor stor ændringen skal være og derefter udføres ordren, og først på det tidspunkt kan man se resultatet.

To do

Listen med "Things to do" vidner om at ArtPRO er et program i udvikling. Bl.a. nævnes AREXX-port, nye Operators (det er et MUST), nye Loaders og Savers, LZW-support for TIFF-formatet m.m. Når jeg skriver at nye Operators er et MUST, er det fordi det ellers kun vil blive betragtet som et program til konvertering mellem forskellige grafikformater, og dem er der jo en del af i forvejen.

KONKLUSION

ArtPRO er bestemt et program der er værd at holde øje med. Især billedbehandling i real time, samt mulighed for at gemme som sourcekode gør programmet til et positivt bekendtskab. Programmets nemme brugerflade hører også til plus-siden. Desværre mangler der operators til at lave alle de smarte effekter som f.eks. *Emboss*, *Oilpaint*, *Blur* osv., som vi kender fra andre grafikprogrammer. Uden dem er jeg bange for at ArtPRO forsvinder igen, og det ville være en skam. Og når man taler om programmer hvor der skal laves mange beregninger, kunne man godt ønske optimerede versioner for 68030/040/060-CPUer, samt en FPU-version (til 68020- og 030-CPU; 68040 og 060 har indbygget FPU). □

Realtime billededbehandling – hvad kan man ønske sig mere?

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5"Harddisk installationkit		190,00
3.5"Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5"Disk HD NN (**3,25/stk.**) pr.100 3.5"		292,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		455,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr. IDE, Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 124025 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD: 1.7GB/1775,- 2.0 GB/2035,- 2.7GB/2420,-
3.5 GB/2630,- 5.1GB/4070,-
16MB EDO-ram/925,- 32MB EDO/184,-
Iomega Tapestreamer 3200: 2115,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 3/4-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)

Få tilsendt en **GRATIS** katalog-diskette !!

Mindste salg er 5 disketter !

PD BORNHOLM

Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

PD BORNHOLM

Sidste nyt fra phase 5

Phase 5 har revideret deres køreplaner for deres udviklingsarbejde så fremtiden er stemt overens med den øjeblikkelige situation.

Som måske nogle af vore læsere allerede ved er phase 5 et tysk firma beliggende i Oberursel tæt på Frankfurt. Som producenter af acceleratorkort og grafikkort og andet tilbehør til Amiga'en vil de være kendt af mange siden det blev grundlagt af Gerald W. Carda og Wolf Dietrich i 1992.

Hidtil har de lavet udviklingsarbejde og leveret deres produkter i det tempo som de blev bestilt i. Men midt på året 1995 besluttede de at udvikle deres egen maskine baseret på en eller flere PowerPC processorer som i modsætning til MC680xx processorerne er en RISC-processor.

De planlagde at lave et power-up projekt med et acceleratorkort, både med MC680xx processor og en PPC processor således at compatibiliteten med gamle programmer sikredes og så udviklere kunne være på forkant med lanceringen og sørge for nogle programmer for det nye system.

Den tyvende marts i år reviderede de deres tidsplaner sådan som alle projekter må revideres undervejs. Dette ser ud til at medføre at de acceleratorkort de lovede almindeligt markedsført tidligt på sommeren i år, først vil være fuldt alment tilgængelige efter sommeren.

Dette vil igen sige at den emulation af deres custom-chip de havde stillet i udsigt også lader vente på sig, formentlig til oktober-november i år.

Fantomet, interessen samler sig om

Den egen maskine som phase 5 har under udvikling har de givet navnet A\box, hvor forbogstavet A måske godt kan opfattes som et akronym for Amiga mens box kunne tænkes at stå for black-box. Det er den almindelige betegnelse for en kasse, som gør noget, men hvordan vides ikke med sikkerhed, i EDB-branchen.

Det som har været ideen bag hele projektet er at skabe en eenhedshukommelses-bestyrelse. De har kaldt chip'en som skal udføre denne funktion for CAIPIRINHA. En af firmaets ledere var, så vidt vides, på ferie i Brasilien et år og fik sig en del caipirinha'er. Dette er en slags drinks.

Men denne chip skulle kunne administrere hele maskinens samlede hukommelse under et, således at ingen pladsreservationer specielt til billed- og lyd-adgang er nødvendige.

CAIPIRINHA skulle således kunne finde et billede frem blandt 1,6 Gb i sekundet, hvilket jo kan siges at være et enormt stort billede, eller de enkelte bytes kan ligge enormt spredt. Afvikling af videoer fra harddisken skulle være muligt for enhver med en sådan A\box.

phase 5 har erklæret at deres arbejde med operativsystem og brugergrænseflade til maskinen bliver så lig AmigaDOS og Intuition som muligt. Muligvis tænker de mere på Intuition end på AmigaDOS for dette har nogle svagheder omkring filbeskyttelse og flerbrugeranvendelse som de godt kunne tænke sig at låne nogle ideer til fra Unix operativsystemet.

Den grundlæggende idé fra AmigaDOS med at lave hele systemet modulopbygget med fælles funktions-biblioteker og alle processer og tasks hægtet på hinanden ved hjælp af et hægtet listesystem ønsker de dog at bibeholde.

Dette skulle medføre at pladskravene ligesom for AmigaDOS skulle blive begrænsede og dermed hurtigt. Og netop det med hurtigheden er hele ideen bag A\box'en med dens PowerPC processor.

Dette er en processor som har et ret begrænset instruktionssæt indbygget, så den kan som oftest udføre sine operationer ved et clock-signal eller i et hug, som man siger.

MC680xx serien af processorer kræver til en del operationer 3-5 clocksignaler så derfor vil det ikke være helt sammenligneligt hvor mange mHz en PPC og en MC680xx processor er på. MC680xx processoren har instruktioner liggende i hukommelsen på selve chip'en, altså tæt på, mens PPC'en først skal indlæse fra hukommelsen.

Men at komme over denne hurdle er blandt andet også tiltænkt som CAIPIRINHA'ens opgave. Desuden vil der være buffere tilgængelige som cache således at hvis de samme data risikerer at skulle blive brugt igen og igen, vil de være "lidt tættere på hånden".

Amiga-projekter til finere selskab

En gruppe mennesker i Montreal har besluttet sig for at lave en messe for interessenter i PowerPC-processorerne, som er udviklet i samarbejde mellem IBM, Mac/Apple og Motorola. Det er planlagt at skulle finde sted hver sommer, første gang i år.

De kalder den for "PowerPC Convention" og den finder sted 19. og 20. juli. Indbudte er producenter, udviklere og andre interessenter i PowerPC projekter. Der er BeBox, PIOS-ONE, A\box, Amiga (PowerUP), PowerMac (clones), IBM og Motorola.

Der er lovet demonstrationer af de forskellige operativsystemer som er ved at blive bygget op omkring PPC processorer. F.eks. BeOS, pOS, MacOS, Linux, Solaris og AIX.

Amiga Advis vil naturligvis holde sig underrettet om begivenhedernes gang. Specielt med henblik på de projekter som tager skyldigt hensyn til ældre Amiga-programmer vil vi kaste vores søgelys.

Rundspørge om PPC

Redaktionen har i sidste uge sammenstykket nogle spørgsmål til firmaer som vi har opfattet, med en vis entusiasme, fremstillede produkter til Amiga.

Grundet redaktionens forestillinger specielt omkring A\box og pOS har denne interesse kunnet spores i vores spørgsmål. De lød som følger:

1. Vil jeres fremtidige udgivelser drage nytte af at den slags rutiner som ikke er direkte afhængige af operativsystemet med fordel vil kunne afvikles på RISC-processoren?

2. phase 5 har meddelt at de før frigivelsen af deres A\box vil tilbyde en emulator/et kort med deres CAIPIRINHA-chip. Vil i gøre forsøg på at

indkorporere dennes muligheder i jeres program(mer)?

3. Såfremt i svarer benægtende på disse spørgsmål, hvad skyldes da jeres manglende optimisme?

Vi har fået en del svar og vi vil i et kort rids fortælle hvad de går ud på.

ClickBOOM: Alexander Petrovic medgiver alle phase 5 tiltag sin fulde støtte og Myst vil blive det første produkt for PPC.

Vulcan Software: Paul Carrington overvejer løbende hvilke hensyn produkterne skal tage for at kunne overføres til PPC'en. Alt hvad der iøvrigt er afhængigt af isenkrammet er der ikke frigivet materiale om, så derfor får et svar på dette en løsthængende karakter.

ToySoft: Danny Y. Wong siger at firmaets produkter gør brug af andres som f.eks. MUI o.a. Dvs. at hvis ikke andre springer på vognen før dem, vil de ikke hoppe over. Da der ikke er frigivet materiale om isenkrammet for nuværende, forholder Danny W. sig skeptisk til alle rygterne.

SAdENESS Software: Kristian Phillips venter blot på at høre salgstallene for PowerUP-kortene for at sætte alle sejl til. På grund af manglende frigivelse af materiale om isenkrammet og en fraværende agressiv markedsføring fra phase 5's side, føler Kristian Phillips sig som udvikler ladt lidt i stikken. Imidlertid er han indstillet på at købe et eksemplar af hver en dims phase 5 måtte finde på at tilbyde på vejen mod en RISC-udgave af Amiga'en.

MAXON Computer: Jan M. Anton siger at det tilvejebragte acceleratorkort er uanvendeligt til udviklingsarbejde.

Irsee Soft: Florian Zieler udtaler at nye udgaver af TurboPrint og Picture Manager for PPC-projektet er på vej. De regner med at præsentere sig færdige på den næste Amiga-messe i november.

RBF Software: Ray udtaler at, så længe phase 5 ikke kvit og frit tilsender noget materiale, har RBF Software ingen planer om at promovere phase 5 *(Hvem betaler **vores** produktion, så **vi** kan score kassen?, red.)*. Ray spørger formentlig: Har i nogensinde købt katten i sækken?

Computer City: Ron van Herk siger at firmaet lever af at lave collections på CD-ROM. Men de bakser med at lave egne programmer og bliver det til noget vil de tage nødvendige hensyn til nye arkitekturer.

Nova Design: Kermit Woodall er begejstret for projektet, men har modtaget isenkram til PowerUP-projektet uden den nødvendige software – compiler, biblioteker osv. Da firmaets produkter har den betydeligste markedsandel indenfor deres produktgenrer og stadig øger salget betragteligt, er de at finde med fuld støtte til phase 5. Iøvrigt vil firmaet ikke meddele sig om fremtidsplaner før produkterne kan købes fra hylderne.

HiQ: Stephen Jones udtaler at optimismen kun mangler at isenkram- og software-leverencerne falder på bestilling. Så vil firmaets optimisme omkring PowerUP projektet blive sluppet løs. Selve A\box-projektet finder Stephen Jones er et fatamorgana. Han har desuden erfaring med at visse produkter udelukkende tiltaler teknonørder – og det er ikke dem man lever af. □

MYST-KONKURRENCE

Amiga-Myst startede sin kariere i august '96, hvor den forbudte demo af spillet blev stoppet. Dette medførte et tilsyneladende stort nok pres på de respektive ejere af Myst til at de nu har givet ClickBOOM/PXL-Computers lov til at udgive det til Amiga'en.
Denne første sejr i kampen for at få flere af de kendte fede spil til Amiga'en vil vi her fejre med en lille Myst-konkurrence – og som et håb om at flere vil følge.
Inden jeg fordyber mig helt i konkurrence-reglerne, vil jeg lige supplere med de sidste nye oplysninger om udgivelsen:

Ifølge ClickBOOM bliver Myst frigivet engang til sommer, og ikke nok med det, den kommer også til phase 5's PowerPC-kort, således at Myst formodentlig bliver det første spil til disse kraftfulde acceleratorkort!

Konkurrence-reglerne er meget enkle:
Rundt omkring i bladet har vi gemt forskellige Myst-relameting.
Find ud af hvor mange der er, skriv en seddel med antallet på, og send det til os.
Præmien er ikke mindre en luksuriøs XL T-Shirt med Amiga Advis's logo på.
Vi skal have svaret senest den 30/4.

P.S.: Når I nu alligevel skriver til os, er I meget velkomne til også at skrive andet end kun lige svaret…

AMIGA – Min daglige arbejdsplads

■ *Af Jeanne Cordua*

Hvem har ikke til bevidstløshed hørt, at AMIGA'en kun er en "spillemaskine for børn?" Det har vi vist alle, men i dette blad kan læserne også se, at den kan bruges til meget andet – her kommer de seriøse brugere til orde. Jeg er ikke selv så dygtig til de mere indviklede tekniske finesser, men så bruger jeg min computer seriøst på ganske anden vis. Den er nemlig min daglige arbejdsplads.

Jeg fik min første AMIGA 500 allerede i 1990, siden udbyggede jeg den til en HEL svimlende MB! Idag sidder jeg med en AMIGA 1200 med 6 MB ram og 1220 acceleratorkort samt 540 MB HD. Jeg har en Canon BJC-600 farveprinter, og det er en herlig ting i mit daglige arbejde. Jeg laver nemlig festsange for folk, menukort og bordkort og den slags, og desuden har jeg skrevet flere noveller samt et par børnebøger.

Da jeg skulle aflevere teksten til mine bøger på forlaget, var det en smal sag at aflevere en diskette i PC-ASCII-format – sådan! Det kan glæde mig idag at se, at min kære computer er så fleksibel – for hvilke PC'ere kan omsætte noget som helst til AMIGA-format? Skulle læseren i øvrigt have lyst til at læse nogen af mine udgydelser, hedder bøgerne "Oprørets børn" og "Tyrannen på Hammershus" – begge foregår her på Bornholm i årene 1658–61 og omhandler Bornholms befrielse, Leonora Christinas fangenskab på Hammershus og den slags historiske emner.

Det er ikke kun computere, der er min hobby – de er mit arbejdsredskab i det daglige og en stor glæde, men også min hjemøs historie o.l. interesserer mig – jeg er busguide om sommeren. Naturligvis planlægger jeg mine busture på AMIGA'en, hvad ellers?

I starten var mit tekstbehandlingsprogram Kindwords 2.0 – og det var MEGET avanceret i 1990–91, hvor PC-brugerne kørte med WordPerfect og bizarre styrekoder på sort skærm! Jeg kunne indsætte grafikbilleder i mit arbejde, noget jeg naturligvis fortsatte med på 1200'en.

Nu er min daglige følgesvend Final Writer 3.0, og mange gange siger folk "Wow!" til det nydelige layout, man kan give sit arbejde. For de fleste er indsætning af grafikbilleder på PC en langsommelig affære...

Det er meget, meget svært for mine børns skolekammerater at forstå, at nogen kan lave musik, hente grafikbilleder og meget mere ned fra Internettet, at de endog kan skrive tekst med forskellige fonts på noget så banalt som en AMIGA?

Næh, der må da mindst en Windows 95 til? Ja, ja, så kan man jo spørge sig selv, hvem der bliver fuppet? □

CeBIT '97

■ *Af Fini A. Alring*

I år blev verdens største Elektronik/Computer-messe afholdt mellem 13. og 19. marts i Hannover, Tyskland. Jeg var der for første gang, og jeg må give folk ret, man kan ikke fatte hvor stort det egentlig er før man har været der. Der var ca. 6800 udstillere og godt og vel 800.000 besøgende. Bella Centret siges at kunne være i én af de store haller (der blev brugt 27 haller!).

Følgende nyheder så og hørte jeg om, da jeg var der.

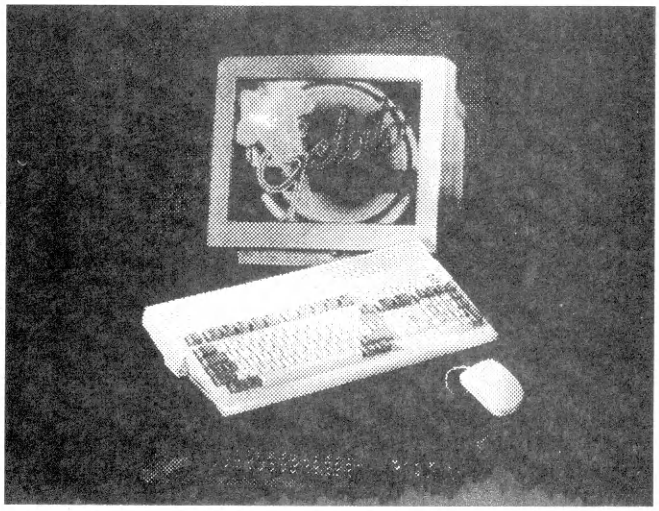
- Motorola havde et par PowerUP-kort til Amiga'en, som desværre lå i en glasmontre (øv!).
- NC'en i aktion (NC=Net Computer) med Corel Office Suite, kodet i java! Og en Java-chip kaldet PicoJava, der kan accelerere afviklingen med 2000%! Endelig kom den – så skal den bare ud butikkerne!
- En fuldt virkende demo af BeOS bliver bundlet med Motorola's Mac-klon, og det ser RET godt ud!
- CD-RW – Skriv-/Sletbare CD'er med tilhørende drev.
- 30" TFT-skærme (flade, som på bærbare) til desktop computere!
- Epson 1440-DPI printer med mildt sagt fremragende kvalitet!
- Hundredevis af mere eller mindre normale Mobiltelefoner.
- Web-TV – TV med indbygget styresystem (WWW-Browser).
- Internet-forbindelse via satelit.
- Utallige seje 3D-modellerings-værktøjer, tilegnet Virtual Reality.
- Sindsyge Sillicon Graphics-maskiner der spyttede over To millioner antialiaserede/texturemappede pixels ud – i sekundet!!!
- Div. 'billige' Backup-medier der kan lagre over én terabyte!! (1000 Gb)

Ja, der var så meget at jeg dårligt kunne huske noget af det da jeg kom ud der fra... Men jeg glæder mig til at PowerUP, NC og BeOS kommer i sving... Det var alt, vi ses. □

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

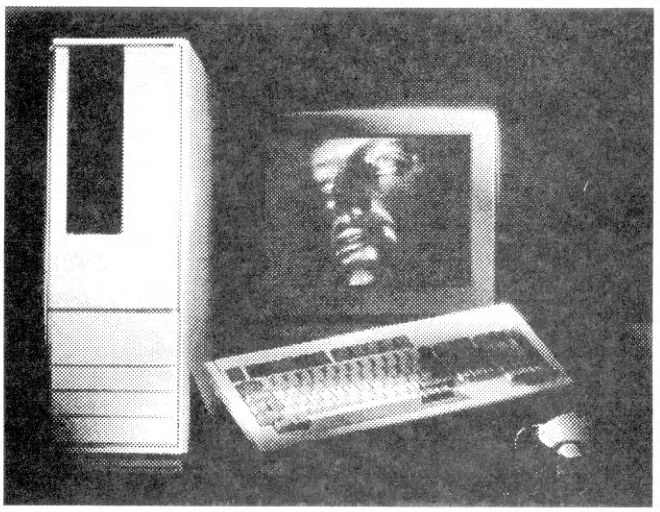
Hvad en Amiga 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



Eller måske en Amiga 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



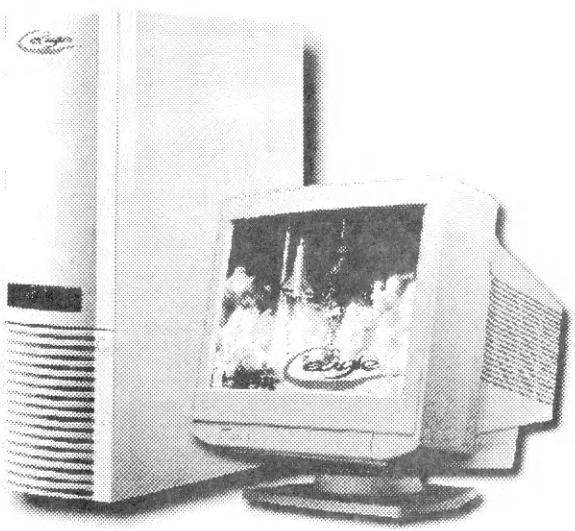
O.K. – hvad så med en EAGLE:

Amiga 1200TE:

- Tower-kabinet
- Amiga OS 3.1
- 2 Mb Chip-Ram
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A1200 Motherboard
- Valgfri HD, CPU m.m.
- Stereo-lyd

Amiga 4000TE:

- HighTower-kabinet
- 2 Mb Chip Ram
- Amiga OS 3,1
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A4000 Motherboard
- Stereolyd
- AT- & SCSI II-controller
- Valgfri HD, CPU m.m.



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:
Scanteam – 86 18 16 00 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 38 • Betafon - 33 14 12 33

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

FIASCO 2.0

■ *Af Anders Drejer*

Fiasco 2.0 er en shareware-database, som er lidt ud over det sædvanlige – det er nemlig en relationsdatabase!

De fleste af de databaser man kan få til Amiga'en er de såkaldte "flade" databaser. Dvs. at de ikke har forbindelser til andre databaser. Datastore og Final Data er vel nok de to mest kendte "flade" databaser på det kommercielle marked. En anden type er relationsdatabaser, som har betegnelsen fordi der kan være relationer til andre databaser – altså, man kan trække på oplysninger fra andre databaser så man ikke behøver at skrive de samme informationer ind flere gange. De kommercielle relationsdatabaser – bl.a. Twist 3 og Superbase Pro (hvis den kan skaffes mere) – har det med at være lidt dyre, dvs. ca. 1000,- gode danske kroner. Hvis du synes, at 150,- vil være et mere passende beløb at ofre, så læs videre, for Fiasco 2.0 er en relationsdatabase som kan blive din for DM 35,- – så måske er Fiasco historien om en succes!

Installeringen

Installeringen foregår vha. et standard script som er særdeles veludført. For det første er der en god hjælp i "Hjælp-funktionen", faktisk er det et af de steder de fleste springer let hen over (også kommercielle programmer), og for det andet check'er scriptet versionsnumrene på de libraries, der skal installeres så man ikke kommer til at overskrive et nyere library med et gammelt. Det eneste jeg savner er et af-installerings script.

Fiasco 2.0

Forfatter:
Nils Bandener
Systemkrav:
• OS 2.04+
• 1Mb RAM
• (OS3.0+/68020CPU/2Mb RAM og harddisk anbefalet)
ARexxport:
Ja
Localesupport:
Ja (kun OS 2.1+)
?Ware:
Shareware (35DM)
Begrænsninger:
Max. 15 poster kan gemmes

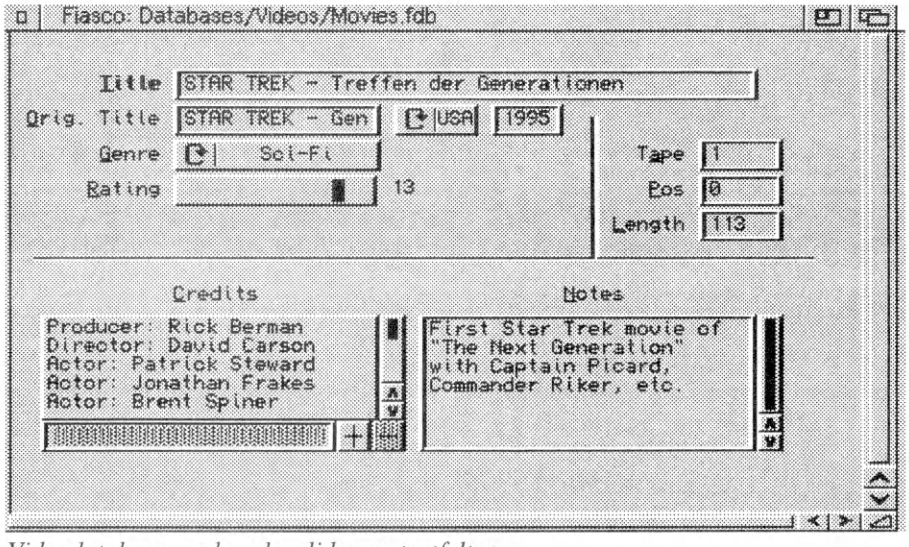
Ydelse 9
Brugervenlighed.... 8

Mange felttyper

Normalt vil hver post i en database bestå af en del felter. F.eks. vil en adressedatabase bestå af fornavn, efternavn, adresse osv. Når man i Fiasco skal oprette en database har man mange muligheder af felttyper at vælge imellem: String, Integer, Float, Cycle, Slider, Datatype, Date, Extern m.m. Her er Datatypes en ikke helt uinteressant felttype, for det betyder jo, at man kan få vist billeder, lyd og hvad man ellers måtte have Datatypes til. Der medfølger da også en database, der kan benyttes som billedkatalog database – men husk at Datatypes ikke arbejder specielt hurtigt (og kun OS 3.0+)!

Når man opretter sin database og skal bestemme felttyperne kan det godt betale sig at tænke sig lidt om, da man ikke bare kan lave om på felttyperne. Ikke sådan at forstå at det ikke kan lade sig gøre, men det er lidt besværligt. I de medfølgende eksempeldatabaser er der rig lejlighed til at se de forskellige felttyper i brug, så man måske kan få nogle gode ideer.

Selvom der er mange felttyper er der dog en jeg savner, nemlig en calculate-felttype, hvor man kan skrive simple regneopstillinger ind. Et konkret eksempel er en annoncørdatabase jeg selv bruger (lavet i Quickfile), hvor der udover navne- og adresseoplysninger er et felt til annonceprisen (u/moms), et til moms og et til den samlede pris (med moms). Her er de to sidste felter kalkulationsfelter (momsfeltet er (annoncepris x 0.25) og Samlet pris-feltet er (annoncepris x 1.25)), hvor man kan regne med de almindelige regnearter og blande tal og feltnavne. Hvis man bruger feltnavne i beregninger skal de selvfølge være af "tal-typen" – Integer eller Float.



Videodatabase med cycle, slider og textfelter.

Relationer

Som tidligere nævnt er Fiasco en relationsdatabase, og et af de mere oplagte steder at benytte sig af denne funktion, vil være i en medlemsdatabase hvor der med stor sikkerhed vil være et postnummerfelt og et felt til bynavnet. Det man så gør, er at få postnummerfeltet til at henvise til en anden til lejligheden oprettet database, i dette tilfælde en database med postnumre og de tilhørende byer. Når relationen er oprettet vil

det fungere på den måde, at hvis man f.eks. taster tallet 3700 ind i postnummerfeltet på medlemsdatabasen, vil Fiasco lige smutte en tur i postnummerdatabasen og hente det bynavn (Rønne) der hænger sammen med tallet 3700, og placere det i bynavnfeltet i medlemsdatabasen. Dette går selvfølgelig lynhurtigt, så ligeså snart man har tastet et postnummer og trykket på Returntasten, er bynavnet på plads!

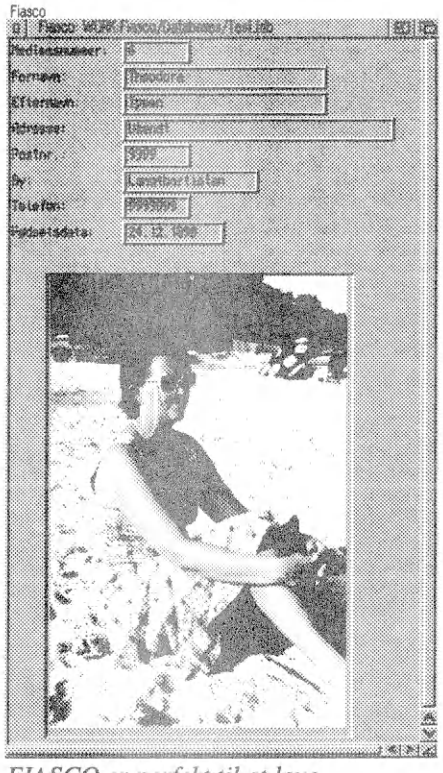
Søg og du skal printe

Fiasco's søgefunktion er ikke alt for hensigtsmæssig, og det samme gælder for udskriftsmulighederne. Fra Quickfile er jeg vandt til at hvis man f.eks. søger på "Hansen" i feltet "Efternavn" i medlemsdatabasen, ja, så kommer der en samlet oversigt over alle mine Hansen'er og jeg kan umiddelbart vælge at udskrive de fundne poster. Sådan fungerer det ikke i Fiasco; her kan man kun hoppe rundt i alle Hansen'erne, men alle Jensen'erne og de andre bliver stadig vist. Men man skal dog huske på at programmet er "ungt" endnu, og at den første version slet ikke kunne udskrive! Fiasco var nemlig oprindeligt et program til at kontrollere Tysk/Latin- og Tysk/Engelsk-færdigheder med. Da Nils Bandener (forfatteren til Fiasco) opdagede at hans program lå meget tæt på et databaseprogram, begyndte han at videreudvikle det – og det gør han til stadighed, så der er begrundet håb om at der kommer flere og bedre funktioner til. En af de ting der bliver nævnt i "To do"-listen er da også bedre søgemuligheder.

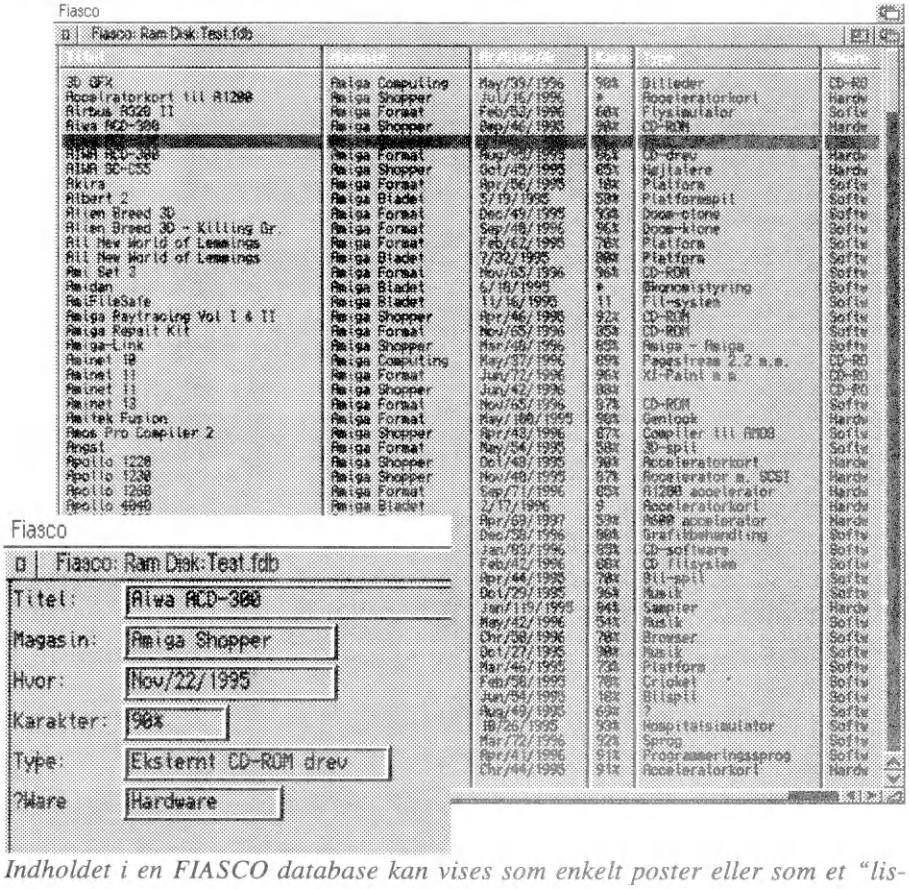
Import/eksport

En af Fiasco's velfungerende funktioner er import af data fra andre databaser. De fleste, hvis ikke alle, databaser kan eksportere deres informationer som en ASCII-fil, og hvis man vil importere en database til Fiasco, skal man bare kontrollere, hvordan eksportfilen er bygget op – om felterne er adskilt med tabulator, linieskift eller andet, og så stiller man disse parametre i Fiasco's importvindue og vupti har man en ny database. Alle felter bliver af "string"-typen og alle har samme længde, men det er jo relativt hurtigt at ændre på disse ting i stedet for at skulle taste alle oplysninger ind på ny, hvis man vil skifte fra en "gammel" database til Fiasco.

Fiasco's eksport-funktion er ikke så veludbygget som f.eks. Quickfile's, der har faste eksportformater til brug for f.eks. brevflet i WordWorth, InterWord (!!), Final Copy m.fl., men det er jo ting man kan bede om at få lavet i en fremtidig version (når man alligevel skal sende DM 35,- til Hr. Bandener).



FIASCO er perfekt til at lave medlemsdatabaser med billeder i.



Indholdet i en FIASCO database kan vises som enkelt poster eller som et "listeview" som tit er mere overskueligt

Manualen

Manualen er (selvfølgelig) i AmigaGuide-format og er en fyldig sag der forklarer alle funktioner. Dog kunne jeg godt ønske mig at der var en tutorial, hvor man trin for trin opretter f.eks. en relationsdatabase. Help-funktionen er af den "gode" slags hvor man ved at trykke på Help-tasten samtidig med man at man har valgt en menu, får hjælp til netop den valgte menu. Det samme gør sig gældende med hjælp til requestere m.m. (kun OS 3.0+)

KONKLUSION

Selvom der er en del ting der er uhensigtsmæssige i Fiasco, er der ingen tvivl om, at hvis forbedringerne fortsætter med samme tempo som de har gjort i det sidste halve års tid, så vil man snart kunne få en relationsdatabase der er værd at investere i. Men indtil videre vil jeg holde mig til min "flade" Quickfile, som jeg måske vil fortælle om en anden gang. □

QDisk & QLib

■ *Af Bent S. Hansen*

Savner du et Disk Utility, som kan holde øje med de volumener du måtte have installeret under din Workbench, så er løsningen her, og den hedder QDisk!

Når man flytter større mængder data mellem disketter, CD-ROM eller harddisk kan det ofte være trættende at få at vide af Workbench, at "nu er din harddisk altså fuld". Havde det ikke været mere praktisk om den havde fortalt dig, at nu er den 85% fuld eller at nu er der 10Mb fri plads tilbage? Hvis du synes det er tilfældet er det næsten helt sikkert at du vil modtage QDisk med åbne arme.

QDisk er et lille program der ikke fylder alverden på din harddisk, og når det er indlæst (evt. under opstarten) kan det indstilles til kun at optage beskeden skærmplads i det ene hjørne.

Fordelen er nu, at man kan få en oversigt over alle monterede volumener eller harddiske, der løbende vil holde en underrettet om hvor meget plads der er optaget på dem. Endvidere vil et hurtigt museklik frembringe oplysninger som device-navn, volumen-navn, status m.m.

Alt dette er naturligvis meget smart, men der hvor programmet viser sig mest nyttigt er ved anvendelsen af den såkaldte "notify-funktion".

Med denne funktion er det nemlig muligt at indkode forskellige volumener som QDisk skal holde særligt øje med. Hvis en af de indkodede volumener på et tidspunkt bliver fyldt til en justerbar grænse vil der så komme en meddelse om det på skærmen, enten i et vindue eller som en recoverable alert.

KONKLUSION

QDisk er et lille nemt utility, som løser sin opgave godt, uden nogen egentlige problemer og den medfølgende AmigaGuide-manual giver svar på alle de spørgsmål man nu måtte have om QDisk.

Hvis der skal peges fingre af noget må det være ad, at vinduerne som programmet åbner ofte er for store, og de fleste kan ikke gøres mindre.

Det kan også være irriterende at hvis man beslutter sig for at omdøbe et af de indkodede volumener, kan QDisk ikke finde ud af selv at tilpasse sig det nye navn, således at man skal ind i listen over indkodede volumener og ændre navnet. Det kan selvfølgelig godt være svært at implementere en sådan mulighed, men når programmet ellers er så gennemført, burde det være muligt at lave det også.

Tilsidst skal det da også lige tages med i betragtningen at det nok ikke vil være alle der har brug for et program som QDisk.

QDisk kan erhverves via Aminet eller på forfatterens homepage:
WWW.utoronto.ca/gpu/normb

Hvis et eller andet systemvenligt program ikke vil starte op under ens Workbench-opsætning, kan det ofte vise sig at være meget lidt underholdende at kigge alle sine systemfiler igennem for at se om man ikke skulle mangle et library eller en datatype.
Det kan imidlertid gøres, hvis ikke sjovt, så ihvertfald nemmere hvis man bruger freeware-programmet QLib.

Når QLib startes op vil det straks scanne dine systemfiler og vise deres indhold, i et overskueligt vindue på din Workbench-skærm.

Det kan således vise en liste over alle dine: Libraries, Classes, Datatypes, Devices, Images og gadgets.

Samtidig med listen kan det give en nærmere rapport over en udvalgt fil. Denne rapport vil således oplyse om versionsnummer, revisionsnummer, sti, interne ID-streng, interne navn, prioritet samt filens størrelse og en lille eventuel kommentar fra forfatteren.

Alle disse informationer kan som sagt spare én for en masse besvær når man ønsker et overblik over systemet. Men det stopper naturligvis ikke her. Programmet rummer også et par mere giftige funktioner hvormed filerne kan gøres inaktive eller helt slettes. Desuden kan nye filer nemt tilføjes.

Disse funktioner kan sagtens vise sig nyttige hvis man ellers kan modstå fristelsen til at pille ved dem i utide!

KONKLUSION

Det burde ikke være svært at se fordelene ved dette lille utility. Programmet er selvsagt ikke af den type man bruger hver dag, men når man først en gang har overskrevet et bibliotek med en ældre version begynder man at kunne se fordelene. Desuden er det meget anvendeligt til at finde og slette et bibliotek fra et program som man har slettet fra sin harddisk.

Programmet kan hentes på Aminet eller på adressen:
WWW.utoronto.ca/gpu/normb □

QDisk 2.13

Forfatter:
Norman Baccari
normb@utcc.utoronto.ca
Systemkrav:
WB 2.04+
?Ware:
Freeware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 9
Brugervenlighed.... 9

QLib 1.09

Forfatter:
Norman Baccari
normb@utcc.utoronto.ca
Systemkrav:
WB 2.x+
?Ware:
Freeware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 10
Brugervenlighed ... 9

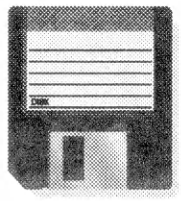
Amiga Soft

Jernbanevej 47, 4450 Jyderup, Tlf. 59 20 91 10, Fax. 59 20 91 10, tlf.-tid 16:00–21:00
E-mail: Asoft@post5.tele.dk

En ny hot-line til Amiga-ejere er nu kommet til verden – jubiiii...! Jeg har i samarbejde med Jonas startet denne for at kunne hjælpe alle der har problemer med spil, grafik- eller musik-programmer. Han vil i starten kunne træffes mellem 17 og 24 på tlf. 86 93 34 54.

OBS! Aminet-CD nr. 18 er nu udkommet!

Med venlig hilsen
Amiga Soft
v./ Peter B. Hvas
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup
Tlf. 59 20 91 10 Fax. 59 20 91 10
Telefontid: 16.00–21.00
E-mail: ASoft@post5.tele.dk



Developer v.1.1 NU kr. 99,-

Programmer & Div. på CD & Disk

Advanced Military Sys.....75,- kr.
Amiga-CD Vol.3.....149,- kr.
Amiga-Tools.....295,- kr.
Aminet 1-14 (pr. stk.).....99,- kr.
Aminet 13.....75,- kr.
Aminet 15.....99,- kr.
Aminet 16.....119,- kr.
Aminet 17.....119,- kr.
NY!! Aminet 18.....119,- kr.
Aminet Set 1.....259,- kr.
Aminet Set 2.....259,- kr.
Aminet Set 3.....259,- kr.
Aminet Set 4.....259,- kr.
Developer V 1.1.....99,- kr.
Directory Opus 5.5.....520,- kr.
Fresh Fonts 2.....175,- kr.
OctaMED 6.....225,- kr.
Meeting Pearls 3.....79,- kr.
Meeting Pearls 4.....79,- kr.
Mods Anthology.....259,- kr.
Multimedia Toolkit 2.....294,- kr.
Network CD 2.....225,- kr.
Scene Storm.....119,- kr.
Turbobase.....99,- kr.
Zoom Release 2.....119,- kr.
Xi-Paint.....99,- kr.

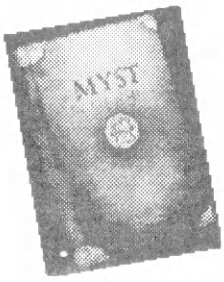
Spil på CD & Disk

688 Attack Sub.....124,- kr.
Alien Breed 3D.....199.- kr.
Alien Breed Special Edition.....99,- kr.
Bograts.....150,- kr.
Boppin.....94,- kr.
Bully's Sporting Darts.....128,- kr.
Champ. Man. 94 Update.....99,- kr.
CD32: Bump'n'Burn.....35,- kr.
CD32: Battle Chess.....250,- kr.
CD32: Chaos Engine.....35,- kr.
CD32:Humans.....219,- kr.
CD32: Lemmings.....110,- kr.
CD32: Myth.....75,- kr.
CD32: Quik.....95,- kr.
CD32: Ryder Cup.....299.- kr.
CD32: Sensible Soccer.....299,- kr.
CD32: SleepWalker/Pind.....245,- kr.
CD32: Super Skidmarks.....165,- kr.
CD32: The Chaos Engine.....35,- kr.
CD32: Worms.....250,- kr.
CDTV: Town With No Name.....50,- kr.
CDROM: Erben Der Erde.....237,- kr.
Coala.....225,- kr.
Daily Double Horse Racing.....85,- kr.
Deluxe Strip Poker.....95,- kr.
Deluxe Strip Poker 2.....75,- kr.

Spil på CD & Disk

F-29 Retaliator.....124,- kr.
Flight of the Amazone Queen.....305,- kr.
Guardian.....124,- kr.
Gloom Deluxe.....215,- kr.
International Golf.....75,- kr.
JetPilot.....187,- kr.
Kick Off '96.....200.- kr.
Mig-29 Superfulcrum.....125,- kr.
Powermonger.....124,- kr.
Player Manager2 A1200.....105,- kr.
Playdays.....85,- kr.
Piracy.....75,- kr.
Pixie & Dixie.....79,- kr.
Realms.....124,- kr.
Shaddow Of The Beast III.....75,- kr.
Shaq Fu.....124,- kr.
Soccer Team Manager.....124,- kr.
SCI~FI.....75,- kr.
Super Tennis Champs.....165,- kr.
Tennis Cup 2.....85,- kr.
The Cold War Is Over.....85,- kr.
Treble Champions 2.....95,- kr.
Virtual Karting.....275,- kr.
World Champ. Boxing Man.....125,- kr.
World Of Soccer.....95,- kr.
Wiz'n liz.....75,- kr.

Der tages forbehold for trykfejl og udsolgte varer.



Helt ud på Internet

Del 6: Pas på telefonregningen!

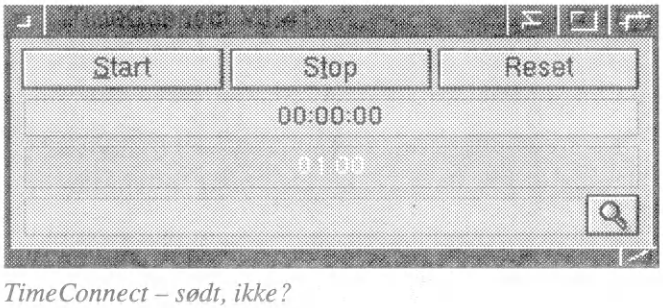
■ *Af Ole Friis Østergaard*

På nuværende tidspunkt skulle den aktive læser meget gerne være koblet på Internet, have fået en Internet-adresse, fået software op at køre osv., og måske er telefonregningen også kommet ind ad brevsprækken. Chok! Vi vil derfor tage et lille kig på nogle programmer der i det mindste kan forberede dig på den dag telefonregningen næste gang kommer.

Der findes en masse forskellige programmer på Aminet der har som højeste mål i livet at hjælpe dig med at holde styr på telefonregningen, men vi vil nøjes med at se på to programmer som viser to forskellige måder at håndtere sagen på.

TimeConnect

TimeConnect er et "sødt lille program" der skal køre i baggrunden når du er på Internet. Det holder øje med dit modem, og lige så snart det opfanger en "carrier detect"-status, slår det tælleren til. Så kan du sidde og holde øje med tælleren, og lige så snart modemet slår "carrier detect" fra, stopper tælleren.



TimeConnect – sødt, ikke?

Denne metode har én ulempe: "Carrier detect"-statusen bliver først aktiv når dit modem er forbundet til et andet, og derfor får TimeConnect ikke hele telefontiden med, men det er heldigvis ikke særlig mange sekunder det drejer sig om. Du kan naturligvis også selv slå tælleren til og fra, og således kan TimeConnect strengt taget også bruges hvis du f.eks. har et modem der ikke følger standarden – eller hvis du også vil holde øje med taksten på dine almindelige telefonsamtaler.

Hvert minut opdaterer TimeConnect sin logfil, og dette kan både være godt og skidt: En hel del Internet-programmer på Amiga'en kan af og til gå ned. Via TimeConnects metode vil en programfejl således ikke gøre at det sidste opkald ikke kommer med i logfilen (kun det sidste minut vil undgå logfilen), men hvis TimeConnect opdaterer filen på harddisken ***samtidigt*** med at et program går ned, kan Amiga'ens filsystem ofte ikke klare det. Selv bruger jeg AmiFileSafe-filsystemet, så jeg har ikke dette problem, men andre brugere bør nok lige tænke en ekstra gang over dette!

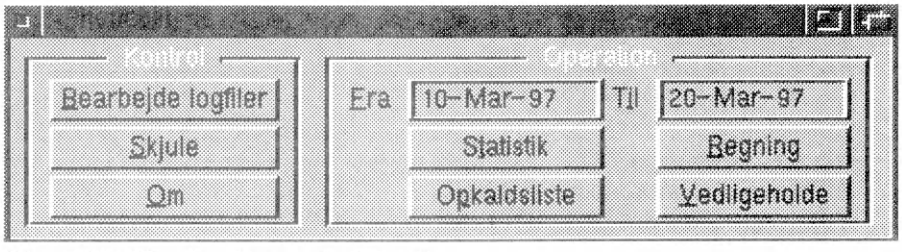
TimeConnect har rige indstillingsmuligheder til takster, forskellige telefonnumre, søndagstakster osv., og der er også en god programdel til at holde styr på alle éns opkald. Programmet er giftware, dvs. man opfordres til at sende programmøren en gave hvis man bruger det ofte, og derudover bruger TimeConnect MUI til brugerfladen.

Phonebill

Phonebill kan også holde øje med modemet på samme måde som TimeConnect, dog uden så meget grafisk feedback, men kan også benytte sig af en anden fremgangsmåde: Det kan scanne logfiler som andre programmer har lavet til formålet, og kan derefter give statistikker over dine opkald.

For at denne metode kan virke, kræver Phonebill altså at et andet program laver en logfil. Hvis du kører med Miami som din TCP-stak, er dette slet intet problem – bare indstil "Telefonlog" som vist på billedet, så vil Miami selv holde øje med det hele. Phonebill kan godt forstå Miamis logfil-format, så her er der slet ingen problemer. Dermed behøver du ikke huske at starte Phonebill hver gang du bruger modemet.

Phonebill kan give nogle mere detaljerede statistikker end TimeConnect, såsom hvornår på døgnet og på hvilke ugedage du bruger telefonen mest. Programmet er shareware ($10 for en registrering) og bruger gtlayout.library til brugerfladen.



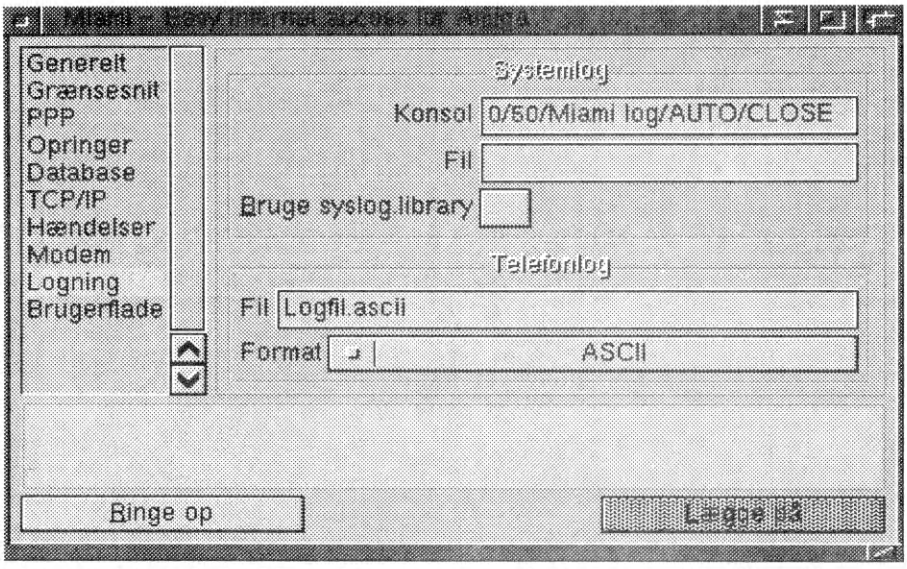
Phonebill: Ikke så sødt, men funktionelt.

KONKLUSION

Hvilket program du vælger at bruge, er helt op til dig selv: Phonebill, sammen med Miami, er det mest komplette system, men også det dyreste, mens TimeConnect giver mere grafisk feedback mens modemet er i brug. Under alle omstændigheder bør du absolut afprøve begge programmer inden du beslutter dig for et af dem!

Begge programmer kommer med dansk oversættelse og danske telefontakster, og de er tilgængelige i følgende arkiver på Aminet:

TimeConnect:
comm/misc/TimeConnect.lha
PhoneBill:
comm/misc/pbill35.lha



Sådan skal du indstille Miami for at lave en logfil der hedder "Logfil.ascii".

Miami 2 og IBrowse 1.1

Som et kuriosum denne gang vil jeg lige kort nævne at en opgradering til både Miami og IBrowse nu er tilgængelige.

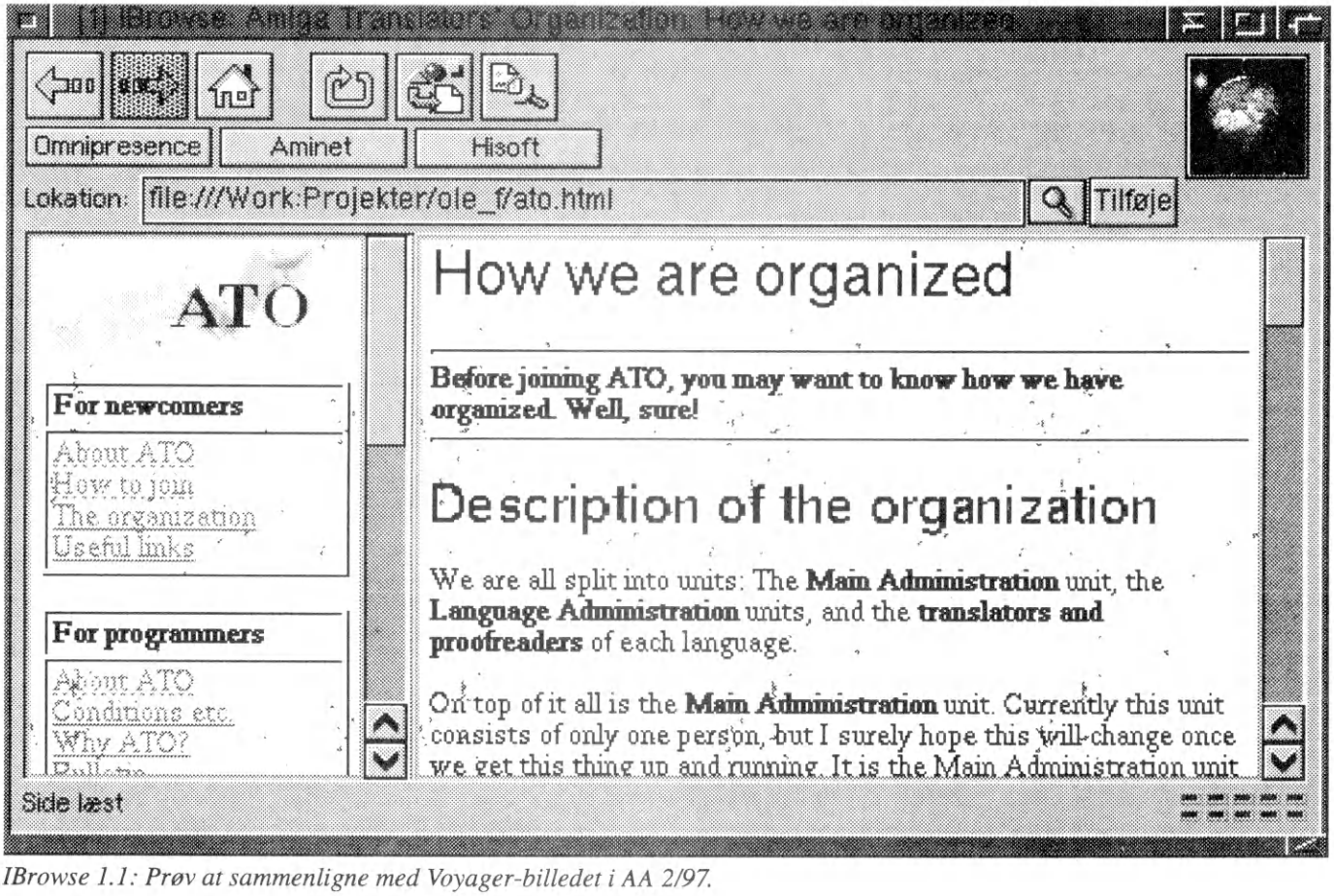
Miami 2 (se på www.nordicglobal .com/Miami.html) har fantastisk mange nye funktioner, bl.a. kan man nu også bruge Miami til Ethernet, og et nyt program, MiamiInitSANA2, gør det nu lige så nemt at opsætte en SANA-II-forbindelse som det er at få Miami indstillet til en "almindelig" modemforbindelse. Mange andre ting er forbedret og tilføjet, og da Miami 2 kan bruges med samme nøglefil som Miami 1, er der overhovedet ingen undskyldning for ikke at hente det med det samme! Desuden er en dansk oversættelse til Miami 2 meget snart klar.

Lige som Voyager har også IBrowse nu fået support for frames, og derudover er der også sket nogle andre småting: Alle strengfelterne bruger en ny MUI-klasse der giver meget bedre redigeringsmuligheder, sider hentes hurtigere fra diskette, rulleskakterne til hjemmesiderne forsvinder hvis de ikke er nødvendige (hvilket giver mere plads til selve siden – se selv billedet!), og nogle fejl er rettet. Kig på www.omnipresence.com (uden bindestregen) for at hente opgraderingen.

De næste artikler

Jeg er fra nogle sider blevet spurgt om jeg ikke snart vil lave en ny sammenligning af Amiga-browsere, men vælger at vente lidt endnu: Som sagt har Voyager og IBrowse stadig nogle fejl tilbage, Voyager er i beta-status, en ny opdatering til IBrowse skulle være "lige om hjørnet" (med flere fejlrettelser og dansk oversættelse af de nye tekster), og en helt ny browser er også lige på trapperne.

En anden ting jeg er blevet spurgt om fra flere sider, er om jeg kunne fortælle lidt om hvordan man laver hjemmesider. Hvis du også har lyst til at vide dette, så husk at købe næste nummer af Amiga Advis, for da vil vi starte på et HTML-grundkursus! □



IBrowse 1.1: Prøv at sammenligne med Voyager-billedet i AA 2/97.

NewIcons V3.1

■ *Af Bent S. Hansen*

Farver, farver – vi vil have farver og flotte ikoner på vores Workbench! Ofte et uopfyldt ønske, men hjælpen findes i form af NewIcons V3.1

New Icon er ikke noget helt nyt fænomen på Amiga´en, men det bliver ved med at udvikle sig.

New Icon består egentligt af to programmer, "Deficon" og "NewIcons", som arbejder sammen om at tilføre Workbench en række nye ikoner, så vi kan blive frigjort fra den kedelige firefarvers standard, som i alt for høj grad hjemsøger os. Installationen af begge programmer foregår fra et medfølgende installationsscript.

NewIcons

Når Workbench viser et ikon i et vindue for enten et program eller en skuffe, får den oplysningerne om ikonets udseende fra en fil som ligger i samme sti som selve programmet eller skuffen ligger i. Desuden hedder ikon-filen det samme, blot med et lille .info hægtet på. (Hvis et program hedder xxx bliver ikon-filens navn: xxx.info).

Når NewIcons instaleres vil det scanne hele Workbench´en igennem og lede efter de filer og skuffer som normalt ligger under Workbench lige efter installationen. Dette er bl.a. Prefs-programerne, Tools-skuffen, Utilities-skuffen osv.

Hver gang programmet så støder på en kendt fil, vil den tilhørende infofil få tilføjet data´ene for et nyt ikon, som altså så gerne skulle se væsentligt bedre ud end det foregående. Dette betyder altså at efter NewIcons er installeret vil alle de normale info-filer både indeholde data'ene for de gamle og de nye ikoner; altså er der ikke blevet slettet noget, og hvis NewIcons ikke bliver startet op vil man kun kunne se de gamle ikoner – smart!

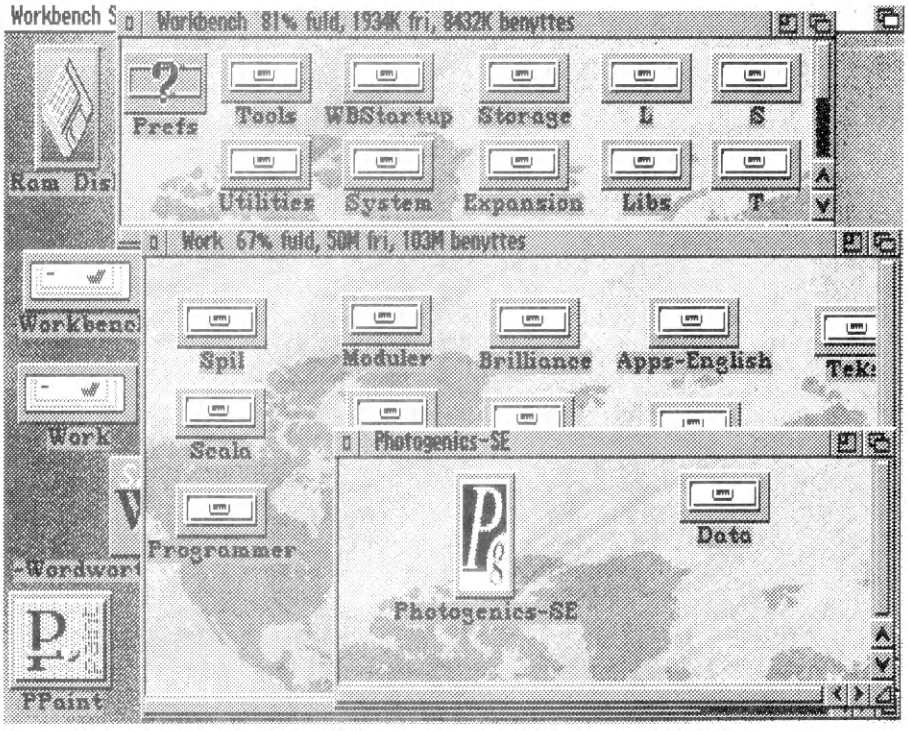
DefIcon

DefIcon fungerer, som antydet som en forlængelse af NewIcons.

Det er sådan, at en fil ikke nødvendigvis behøver at have en .info-fil tilknyttet; filen bliver bare vist med et standard-ikon som f.eks. det velkendte hammer-ikon.

Men da heller ingen af standard-ikonerne ser specielt seje ud, er det så DefIcons opgave at gøre noget ved det problem. Således erstatter Deficon alle standrdikonerne med andre og flottere ikoner.

Det er naturligvis meget rart, men det er nu slet ikke det bedste; Deficon har en indbygget evne til at genkende forskellige filformater. dvs. at det format som filen er i, afgører hvilken ikon den får. Således kan man, alene udfra ikonen, se forskel på over 30 forskellige filtyper, f.eks. IFF, GIF, JPG, ST/NT, ACSII og endda forskellige programmeringssprog.



De to billeder viser Workbench før og efter installationen af NewIcons....

Men hvad så i praksis?

Hvis man har kickstart 3.x skal man lige sørge for at ændre lidt i sin startup-sequence, efter installationen, og når det er gjort skal Amiga'en også lige reset'es før man kan se det fulde resultat. Prøv at kaste et blik på billederne. De viser nemlig et lille stemningsbillede før og efter installationen.

Det ser jo unægteligt godt ud, men der er alligevel et spørgsmål der er meget ivrigt efter at komme til: "Hvad med vindues-opdateringen. Er den langsommere end før?!?"

Til det spørgsmål er der desværre kun ét svar, og det er: "Ja!". For Workbench'ens directory-indlæsningstid er desværre blevet lidt højere, ikke

NewIcons 3.1

Forfattere:
Eric Sauvageau / Phil Vedovatti
E-mails:
dream@step.polymtl.ca og
vedovatt@u.washington.edu
Systemkrav:
Kickstart 2.04+
?Ware:
Freeware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 11
Brugervenlighed...10

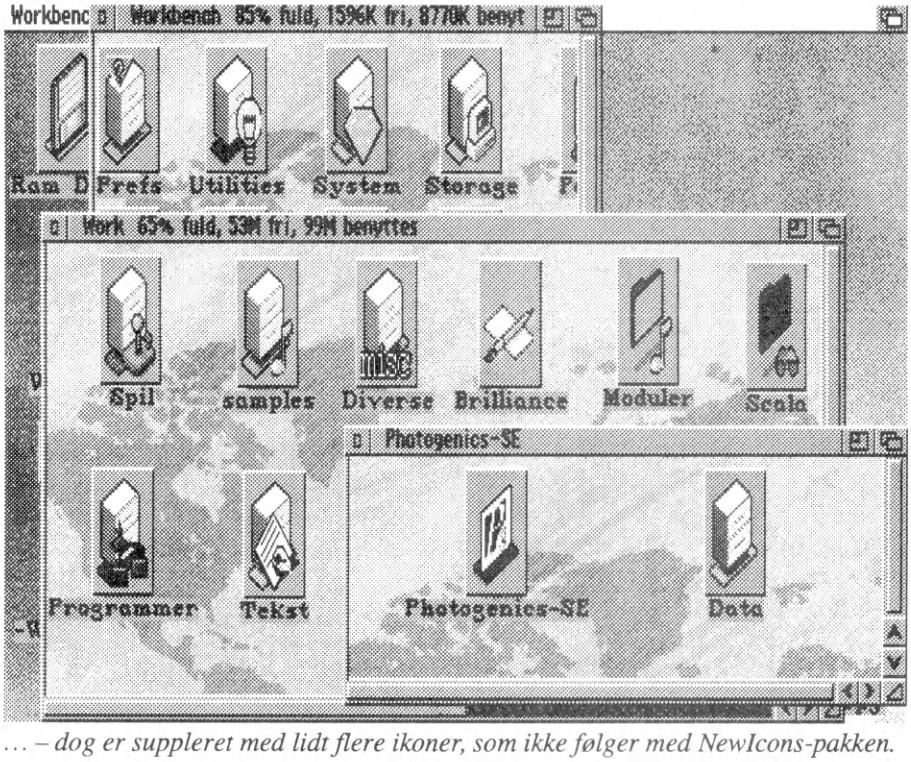
meget højere, men det kan mærkes – også selvom der ikke skal indlæses mere end 25 filer.

Denne kendsgerning kan godt gå hen og blive et problem for folk med lidt langsomere harddiske (som mig selv), men på den anden side vil jeg selv godt ofre lidt hastighed for flottere ikoner. Så det må være et prioriteringsspørgsmål som må overvejes af den enkelte.

Ellers er det svært at sætte fingeren på en specifik mangel i NewIcons V3.1. Programmet kører utroligt stabilt og det har ikke voldt problemer i den tid jeg har brugt det.

En lille overraskelse...

Når man har installeret NewIcons vil man også opdage at nogle af de andre programmer man har, som plejede at have nogle unnnnderlige tool-types, nu



... – dog er suppleret med lidt flere ikoner, som ikke følger med NewIcons-pakken.

minsanten også har fået et nyt ikon. Og det må jo nok siges at være lidt af en overraskelse.

Men der naturligvis stadig en masse programmer, både kommercielle og shareware, som stadig har deres eget gamle fire-farvers ikon. Men det er der råd for:

Foruden at man kan anskaffe sig en af de ikon-editorer, der er at finde på Aminettet, kan der på Aminet også downloades en masse pakker med ikoner. Disse pakker er naturligvis ikke alle af samme kvalitet, men der er alligevel ikoner til rigtigt mange programmer. Som eks. kan nævnes: PPaint, Miami, SWOS, Imagine, Real3D og mange andre. De fleste ligger samlet i pakker med 40–80 ikoner i hver, så der er en god chance for at man kan finde nogle ikoner til netop de programmer man selv bruger. Når man så har fundet et ikon man vil bruge til et af sine programmer, overfører man blot ikonen med programet "CopyNewIcon" som følger med NewIcons. Dette behøver ikke at kræve andet end 3 museklik!

Hvis man fortryder...

Hvis man har installeret NewIcons og af den ene eller anden grund ikke finder de nye ikoner attraktive, kan man hurtigt fjerne dem igen.

Med i pakken findes et lille program kaldet "KillNewIcon", som kan aktiveres efter at have valgt de ikoner man ikke kan lide. Så vil de ganske enkelt blive fjernet, og erstattet med de gamle.

Workbench 2.X

Nu kunne man jo godt forestille sig at NewIcons kun var forbeholdt folk med Workbench 3.X og AGA pga. de mange farver på skærmen samtidigt. Men dette er faktisk ikke tilfældet. Forfatterne til NewIcons har nemlig også en løsning på det problem; Hvis det bliver nødvendigt sørger NewIcons selv for at simulere flere farver end der rent faktisk er. Det er klart at resultatet aldrig vil blive helt så godt i f.eks. 8 farver som 64, men jeg synes alligevel at det ser forbløffende godt ud.

Samlet vurdering

Jeg vil ikke lægge skjul på, at jeg er meget begejstret for NewIconsV3.1. De nye ikoner man får tilføjet, sammen med dem der kan erhverves ved siden af har nærmest virket som en tår af ungdommens kilde på min Workbench.

Som sagt er det op til den enkelte at vurdere om hastighedsnedsættelsen virker frustrerende eller ej. Man når programmet nu er så medgørligt synes jeg at man i hvert fald skylder sig selv at prøve programmet. (Dog anbefaler jeg for en sikkerheds skyld, at der tages backup af Workbench´en inden installationen).

Installationen foregår som nævnt meget smertefrit med det medfølgende installationsscript, og den tilhørende manual i AmigaGuide-format indeholder præcis det en god manual skal.

For at få version 3.1 er det nødvendigt først at installere 3.0, og derefter opgradere til 3.1. Men begge filer kan nok hentes samme sted.

Programmet kan erhverves via Aminet og sandsynligvis også fra diverse PD-distrubutører. □

www.Amiga.dk

Epic Data og Amiga Advis arbejder sammen om ovenstående adresse – men kom med Jeres bud på hvordan den skal bruges.

Hvorfor lære Shell?

Del 6: Start din Rexx-server

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Som nævnt i tidligere artikler har visse eksempler fordret ARexx startet. En anvisning af hvordan dette kan gøres har endnu ikke været bragt, så det vil der nu blive rådet noget bod på.

Hvornår startes ARexx

Først, ARexx kan startes når rexx-serveren skal bruges, altså fra den shell hvor programmet som skal bruge rexx-interfacet bliver startet fra. Sådan er min egen praksis, men jeg har bemærket mig at de fleste blot klikker på ikonen som installationen af pågældende program har efterladt i skuffen, så derfor vil jeg anvise hvordan det kan gøres fra StartUp-Sequence.

StartUp-Sequence bliver afviklet ved Amiga'ens opstart og altså af den initierende proces vi kan opfatte som proces 0. Denne åbner et CLI-interface med et AmigaDOS-vindue hvori alle kommandoerne i StartUp-Sequence kan afvikles. Denne proces er proces nr. 1.

Afviklingen af User-StartUp er så, måske proces 2, men dette er ikke til at vide uden at undersøge det. F.eks. er min proces nr. 2 en ny shell jeg altid åbner på Workbench-skærmen.

Snap startes i proces 3 og uret i proces fire hos mig f.eks.

Disse processer som alle startes fra proces 1 er søskende processer, børn af den indledende initiering af AmigaDOS og Intuition.

Derfor vil de være kendte af alle senere afledte processer af WorkBench og Intuition. Med andre ord kan du klikke på en ny shell og få de faciliteter der er sat igang i StartUp-Sequence med i denne. Således er det også hvis du starter ARexx i den.

En ARexx-StartUp fil RexxStart

Den følgende fil har jeg liggende i mit SYS:s/<dir> som RexxStart.

```
FailAt 21
Assign > NIL: RexxC: exists
If NOT warn
   Echo "ARexx Version 1.15"
   Echo "Copyright  1987 by William S. Hawes"
   Echo "All Rights Reserved"
   Echo "REXX server already active"
   Skip exit
 EndIf

Assign             RexxC: Wb_2.1:RexxC
Assign         Libraries: Wb_2.1:Libs
Assign              Rexx:  Tekst:Rexx
Assign             ARexx:  Tekst:Rexx

Path reset
Path RAM: c: Libs: SYS:Utilities SYS:System SYS:Batch s:
Path Wb_2.1:RexxC add

If exists SYS:Tools
    Path SYS:Tools add
    If exists SYS:Tools/Commodities
         Path SYS:Tools/Commodities add
      EndIf
  EndIf

;  Start the ARexx server if it's not already active

   Wb_2.1:RexxC/WaitForPort -i REXX
   RexxMast
   WaitForPort REXX

;   Wb_2.1:RexxC/rxlib rexxsyslib.library 0 -30

;  Make the support library available

   Wb_2.1:RexxC/rxlib rexxsupport.library 0 -30
   Wb_2.1:RexxC/rxlib rexxmathlib.library 0 -30
;   Wb_2.1:RexxC/rxlib rexxarplib.library 0 -30
;   Wb_2.1:RexxC/rxlib GDArexxSupport.library 0 -30

; Assign the REXX: directory if appropriate

Lab exit
;
Break 1 C  ; Signal to other process its OK to finish
```

Denne fil er editeret fra ARexx-disketten som den solgtes separat, før Commodore købte licens.

Den ligner muligvis ikke dit eget eksemplar, men jeg har også føjet noget til.

De øverste ni linier tester om ARexx er startet på mit system. Er RexxC til-

delt værdi af logisk device med et colon ":" efter, er Rexx-serveren startet og der springes derfor til ud af filen, Lab exit.

Ellers afvikles filen.

Mit SYS:<device> hedder Wb_2.1: og er derfor "fornavnet" på de skuffenavne som tildeles værdi af devices. Dette er for at RexxMast kan finde sine filer, og et par tildelinger for at nogle ældre mærkelige programmer kan køre med ARexx-interface.

RexxMast loader biblioteket rexxsyslib og denne linie er derfor udkommenteret. Om du specifikt vil få brug for rexxsupport.library skal jeg ikke kunne sige, men nogle af mine eksempler går ud fra at du ihvertfald har loadet biblioteket rexxmathlib.library. Hvordan bibliotekerne loades fremgår af filudskriften.

Det er aldrig gået op for mig hvad de to sidste biblioteker rexxarplib.library og GDArexxSupport.library skal gøre godt for, men jeg har nøjedes med at udkommentere dem.

På min diskette findes der demoer af hvordan man kalkulerer kurver og grafer og udskriver dem i egne vinduer. Dette vil imidlertid falde helt udenfor denne artikels intention at berøre. For videre studium udi sådanne emner henvises til "Includes & Autodocs" og "Libraries & Devices" og andre bøger som beskriver hvordan Amiga'en håndteres ved hjælp af C-programmering. ARexx-eksemplerne på demoerne er kun anvisning på oversættelse af visse påkrævede rutiner til dette programmeringssprog.

Rexx-serveren skal også stoppes

Som jeg har RexxStart i s:<dir> har jeg også RexxStop:

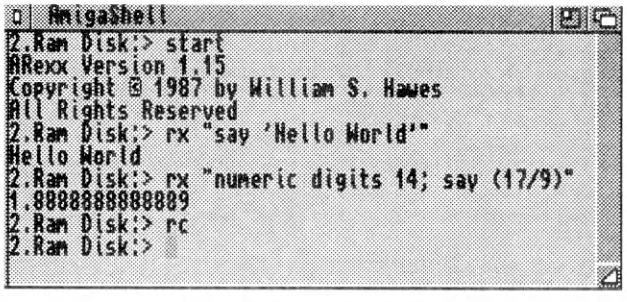
```
FailAt 21
      Wb_2.1:RexxC/rxc
Assign RexxC:
Assign Libraries:
Assign ARexx:
Assign Rexx:
Path reset
Path RAM: c: SYS:Utilities
   SYS:System SYS:Batch s:
   SYS:Prefs add
```

Hvis ikke Rexx-serveren skulle være startet, kommer blot en fejlmeddelelse. Uden andet argument tildeler Assign blot det logiske device til NIL: hvilket er det samme som at fjerne det, nærmere beskrevet i Amiga Advis nr. 3.

Jeg har efter metoden anvist i nr. 4 oprettet afviklingen af henholdsvis RexxStart med et Alias "Start" og RexxStop med "rc".

Dette er kortere at skrive. Jeg har af principielle grunde valgt at kalde hver opstart af min maskine for en session. Denne har altid et formål, så derfor begynder jeg med at tildele og loade hvad der er nødvendigt for netop dette ene formål. Det er en måde at gøre det på. Andre starter hele l..... på engang, hvilket altid tager syv lange og syv brede.

Dette er en anden måde at gøre det på. Hvis du vil forvisse dig om at din Rexx-server er startet kan du i shell-vinduet taste som det fremgår af illustrationen.



Hvad jeg finder praktisk

I min StartUp-Sequence har jeg følgende linier tilføjne:

```
CD RAM:
NewShell Window =\
   CON:0/12//30/AmigaShell/CLOSE
   og
Run > NIL: Wb_2.1:Snap -i10
```

De første to har jeg fordi jeg stort set altid har brug for en shell til ligegyldigt hvad jeg laver. Oprettelse af kladdefiler, omdirigering af output fra snart sagt ethvert DOS-program.

Den sidste har jeg fordi jeg altid bruger Mikael Karlsson's Snap.

Linien får <Venstre Amiga>-taste til, sammen med venstre musetast ved et klik at kopiere et tegn til ClipBoard, to klik at kopiere et ord og tre klik at kopiere hele linien. Ved træk af musen kan en hel tekstskærm naturligvis kopieres som ved CONClip. Indsættelse af indholdet fra ClipBoard foregår ved at placere cursoren med venstre musetast og derefter at taste <Venstre Amiga> + <Q>. Nemmere kan det da ikke være, vel?

Med <Højre Amiga>-taste kan skærmen kopieres i en .iff-fil, men dette er straks meget mindre anvendeligt.

Umiddelbart efter linien med Path-kommandoen har jeg for eksperimentets skyld tilføjet

```
If exists s:RexxStart
   Run > NIL: Execute :s/RexxStart
   ; This starts the ARexx-server
   if present
   Wait 5
EndIf
```

Syntaksen ":s/RexxStart" er tilstrækkelig fordi den initierende proces findes på SYS:<dev> og derfor behøver <path> ikke at beskrives fra andet end root<dir>.

Anbefalelsesværdig litteratur

Jeg har kun "Using ARexx on the Amiga" fra Abacus, 1992. Denne bog fandt jeg gav mest for pengene da jeg skulle anskaffe. Den rummer en særdeles god gennemgang af alle aspekter af ARexx. Når ses bort fra programmering af requestere, vinduer og skærme osv. Imidlertid behøves der for at få styr på disse dele et komplet sæt af "Amiga ROM Kernel"-manualerne samt helst mange andre bøger om Amiga-C programmering. Køber du disse uden at købe en C-compiler er du for alvor en rigtig ARexx-freak.

Dog er der et gevaldigt minus ved Abacus-bogens index: Det er opbygget som søgeveje á la rengøring/rensemidler/wc-rens.

Nu passer disse jo udmærket efter hinanden, men kaffe? Er det nu fødevarer, næringsmidler, nydelsesmidler, stimulanser som står først og man derfor i virkeligheden skal slå op under?

Bruger man bogen regelmæssigt i en periode er problemet såmænd ikke så stort, men når den kun bruges lejlighedsvis...

Kik alle bøgerne igennem hos din forhandler og se om der måske skulle være en bog som bedre tilfredsstiller dine behov. Jeg valgte denne bog fordi den er noget nær komplet.

Næste gang vil der komme nogle eksempler på brug af ARexx og matematikbiblioteket og en lille diskussion af Rexx-interfacet i Ed hvoraf det fremgår at dette ikke ligner andre programmers. Det er der iøvrigt ingen programmers der gør. □

PC2AMIGA 3.8

■ *Af Anders Drejer*

Har du brug for at overføre filer mellem husets PC og din elskede Amiga, så læs videre. PC2AMIGA er nemlig en "Folkevognsudgave" af Siamese System. Men lad det være sagt med det samme – med PC2AMIGA kan du ikke, som med Siamese System, afvikle programmer fra PC'en på din Amiga-monitor, men du har fuld adgang til alle dens drev, det være sig floppy-, harddisk- og CDROM-drev.

HD-disketter og Works-filer...

Jeg er ikke meget for at indrømme det, men jeg har igennem de sidste par år tit været hæmmet i mit arbejde med at lave den lokale idrætsforenings klubblad på min A1200. Det skyldes primært to ting; nemlig at næsten alle de indlæg jeg fik på disketter var skrevet i Word eller Works på en PC, og at de blev gemt på HD-disketter. Til at starte med prøvede jeg at lære dem at gemme teksterne som ASCII-filer på DD-disketter så jeg kunne få adgang til dem via CrossDOS, men jeg måtte erkende at det var for stor en mundfuld for de fleste. Løsningen blev så at jeg måtte tage disketterne med på arbejde og så foretage konverteringen i det skjulte, hvilket i længden var uholdbart (hvilken arbejdsplads bryder sig om at få "fremmede" disketter indenfor dørene?). Problemet blev dog løst da der i et af børneværelserne, tæt på min Amiga's faste standplads, kom til at stå en PC. Det eneste der nu var tilbage, var at få filerne gemt i ASCII-format, lagt på en DD-diskette og så over i Amigaen via CrossDOS.

Siamese System eller HD-drev?

Nu burde alle mine problemer jo være løst, men hvad nu hvis man får én til at hente filer fra Aminettet (via en PC) som nogen gange er større end 720Kb? Skal man købe et eksternt HD-drev til Amiga'en (1000,- kr.) eller hvad med Siamese System (1200,- kr. + SCSI-interface til Amigaen)? Nej – det er vist lidt for dyrt, så hvorfor ikke bare "opdage" programmet PC2AMIGA?

Hvad er PC2AMIGA?

PC2AMIGA består af et kabel (som man selv skal købe/lave – der er tegning med), noget PC-software og noget Amiga-software. Programmet bruger Master/Slave-teknik (hvor PC'en er slaven), men er ikke et netværkssystem men et filsystem. Programmet installeres vha. et installer-script, der udover at placere diverse filer (til Amiga'en) de rigtige steder, også laver en konfigurationsfil der fortæller om der skal benyttes seriel- eller parallelport m.m. Der er en god hjælp i scriptets Hjælp-funktion, hvis man kommer i tvivl under installeringen. Når Amiga-delen er udført, skal man vha. CrossDOS eller lign. formatere en 720Kb diskette og kopiere de PC-relaterede filer til den for at kunne få dem installeret på PC'en. Også her skal der afvikles et konfigurationsprogram hvor man selvfølgelig vælger samme opsætning som på Amiga'en.

Let's get connected!

Da jeg første gang skulle afprøve PC2AMIGA var det med et serielt Null-Modem-kabel. Det kunne jeg ikke få til at virke, men da jeg så fik lavet et 4 Wire Laplink-kabel (til parallelporten) virkede det hele upåklageligt. Rent praktisk foregår det ved, at man starter PC2AMIGA.EXE på PC'en og derefter starter en driver på Amiga'en (som efter installeringen ligger i Storage/DOSDrivers på Workbench). Efter et kort øjeblik kommer der et ikon frem på din Workbench som hedder PCDISK. Hvis man åbner ikonet, kommer fire nye ikoner frem benævnt A,B,C og D. Allerede nu har den snedige læser sikkert regnet ud, at der her er tale om fire PC drev – to floppy (A og B), en harddisk (C-drevet) og i mit tilfælde et CDROM-drev (D-drevet). Og jeg siger Eder: Det virker! Det er en ren fornøjelse at rode rundt på PC'ens drev vha. DirOpus, og med det nævnte kabel er transfer-hastigheden rimelig høj: A1200/030 40Mhz (RAM) til 486DX2/80Mhz (harddisk) skulle være på ca. 35Kb/sek. Modsat vej skulle den være omkring 19Kb/sek.

Adgang til billigt PC-udstyr

Udover adgangen til PC-formaterede HD-disketter er der også andre interessante muligheder. Alle ved jo at CDROM-drev til PC'er er uhyggeligt billige, og da CDROM til både PC og Amiga benytter samme standard betyder det, at du f.eks. kan overføre data fra en Aminet CD til din Amiga via PC'ens CDROM-drev! Man skal bare huske at man ikke kan afvikle programmer fra CDROM-drevet (eller for den sags skyld fra floppy-drev eller harddisk).

Hvis du går og savner en A4 flatbedscanner er historien den samme. Du kan for 2000,- kr. få en A4 flatbedscanner inkl. SCSI-interface (til PC) og scannersoftware. Så kan du scanne billeder ind på PC'en og derefter overføre billederne til videre brug på Amiga'en via PC2AMIGA!

KONKLUSION

Hvis man har brug for at kunne overføre data mellem en PC og en Amiga, og afstanden mellem de to maskiner er fornuftig (mit kabel er 6 meter, og det har ikke givet problemer), ja, så er der ikke meget at tænke over. PC2AMIGA er et af de små programmer man ikke kan undvære når man først har prøvet det.

PS: Hvis du ikke hører til de fingernemme eller kender nogen der er det, så skulle det være muligt at købe et 4 Wire Laplink kabel. □

PC2AMIGA 3.8

Forfatter:
Michal Kara
Systemkrav:
• OS 2.04+
• PC med DOS 6.0+ (virker også med Win95)
Arexx:
Nej
Localesupport:
Nej
?Ware:
Freeware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 10
Brugervenlighed ... 9

AMIGA T-Shirts

Valgmuligheder af billeder:

OS/2 The Survivor Walker

Valgmuligeder af tekst:

AMIGA AMIGA AMIGA

No Risc-No fun! Back to the future

T-Shirt m. billede	75,-
T-Shirt m. tekst	65,-
T-Shirt m. billede og tekst	95,-

Husk at opgive størrelse (fra 0/2år til XXL) og hvilken side billedet/teksten skal være på og om det skal være en hvid eller en gråmeleret T-Shirt.

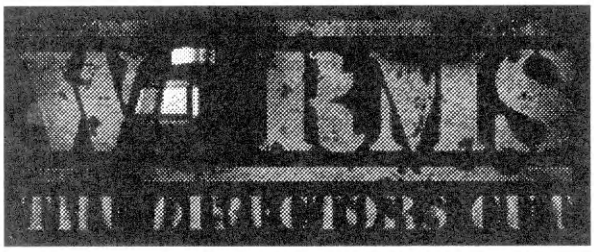
Det er 5% rabat til abonnenter af Amiga Advis på alle T-Shirts!!!

+porto & pakning 27,-

Åbent alle dage fra kl.14 til kl. 21

Tlf: 20151470

Adr: Erik Andreas Lo
Vestergade 7
5800 Nyborg



■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Tilhører du den store gruppe af slimede orme der købte Worms, fordi det var så dejligt voldeligt, ja, så skulle du tage og læse videre. Har du først prøvet Worms – The Director's Cut's forskellige våben, set dens grafik, og hørt den dødbringende hellige håndgranat synge, så vil du altid betragte dens forgænger Worms, som den start det ultimative spil nu engang måtte have, før det rigtigt blev til noget.

Lektion for begyndere

Worms – The Director's Cut går i al sin enkelhed ud på at man styrer en gruppe på 4 orme, og med dem skal bekæmpe nogle andre grupper af orme. Til dette formål har du en række standard-våben, samt nogle mere eller mindre fantasifulde ekstra-våben, som bliver kastet ned fra himlen i nogle kasser.

Ved brug af skydevåben skal man så tage højde for vind, skudvinkel (for det meste), affyrings-kraften samt tyngdekraften, som dog er stabil.

Man kan hidkalde div. forskellige luft-bombardementer eller gøre sig som bombemand, ved at sætte en bombe til at bevæge sig i en bestemt retning, eller bare direkte på jorden. Her har man så en tidsfaktor at tage hensyn til.

Sidst men ikke mindst er der flere forskellige redskaber, bevægelser eller nedgravning i terrænet.

Det hele udspiller sig i et tværsnit af et eller andet landskab, med mindre man har valgt at lave sit eget landskab eller har importeret et eller andet billede.

Options

Ikke kun grafikken og våben-arsenalet er blevet kraftigt forbedret, også i options har man fået mange flere valgmuligheder, og for at dette afsnit ikke skal blive for langt, vil jeg lige nævne nogle af dem kort:

- Indstilling af hvilken skade våbnene skal give (5–100), eller hvor store flammerne skal være.
- Hvilke våben man helst vil have nedkastet.
- Sætte skærmbilledet til at følge de bevægelser der sker, inkl. flyvende orme – er I klar over hvor langt en orm kan flyve når den står ved siden af en dynamitstang der er sat til at sprænge på maximum styrke?!? En ting kan jeg godt sige; skærmbilledet gør sit bedste for at følge alle de flyvene orme når man lige har placeret en bombe på fuld styrke, midt i en flok af orme.
- Vælge hvilke baner man vil starte på, og får man lige pludselig lyst til at give banen en anden form, kan man godt gøre det i kraft af en cirkel-formet pensel, som man bruger til at skravere dér hvor der skal være jord.

Til Worms DC medfølger også en WormsPrefs, og med den kan man designe sine egne baner, hvor man vælger hvilke billeder der skal bruges, hvordan de fysiske love skal virke, som f.eks. tyngdekraften, og en hel masse andre ting.

Våben

Her er der nok ligesom sket noget – af standard våben vil jeg lige kort nævne granatkasteren som spreder 3–4 mindre eksplosioner dér hvor den rammer, pistolen der affyrer 3 skud efter hinanden, får (!) der bare løber og løber X antal sekunder før det udløser en eksplosion, brandbomben der kastes som en almindelig håndgranat og den store fordel ved denner er, at dens flammer kaster ormene rundt f.eks. i vandet.

Men dér hvor der er sket mest må jo nok siges at være ekstra våben-området – disse våben kastes ned fra himlen, hvorpå de så skal erobres.

Blandt ekstra våbnene kan nævnes:

- Priceless Ming Vase, der nærmest er en forvokset bombe.
- Homing Pigeons, brevduen der virker som et målsøgende missil der flyver udenom forhindringerne.
- Super Sheep, en slags flyvende nedkastnings bombe.
- Sheep Strike, bombardement med 5 får, som har den kedelige virkning at de deler sig når de rammer jorden.
- Mad Cows (engelske køer), som løber indtil de ikke kan komme videre og så – BOOM!.
- Sheep on a Rope, hejs en levende bombe ned til en modstander i et hul.
- Minigun, en forvokset maskinpistol.
- Old Woman, en tidsindstillet bombe der går og brokker sig inden den eksploderer.
- Baseball Bat, spil rundboldt med en orm.
- Banana Bomb, en dræbende granat der virker som cluster bomb.

Worms DC

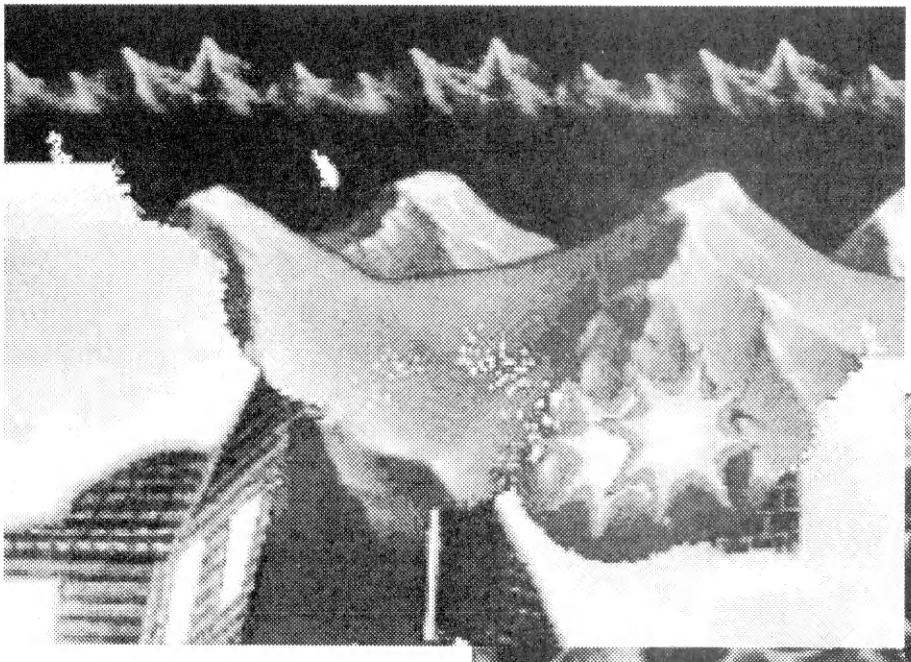
Udviklet/udlånt af:
Team17
Systemkrav (minimum):
A1200/A4000
2 Mb Ram
Anbefalet:
6 Mb Ram
Disketter:
3
HD-installering:
Ja

Grafik 11
Lyd 10
Gameplay 11
Generelt 11

• Holy Hand Grenade, den før omtalte syngende bombe.

Derudover kommer der også fra tid til anden nogle overraskelses-våben ned fra himlen. Af dem jeg har prøvet kan jeg lige nævne Atombomben der få hele banen til at synke 2–3 cm længere ned i vandet, og et bombabardement af konvolutter der stille og roligt daler ned fra himlen som et papir nu gør.

Så det vil være synd at sige at der ikke er kommet nogle nye fantasifulde våben med – sikken en fantasi!



Grafikken

Grafikken i Worms DC er absolut AGA-grafik, og viser klart den forskel der er på spil lavet specielt til AGA og så den ECS-grafik som forgængeren i Worms har.

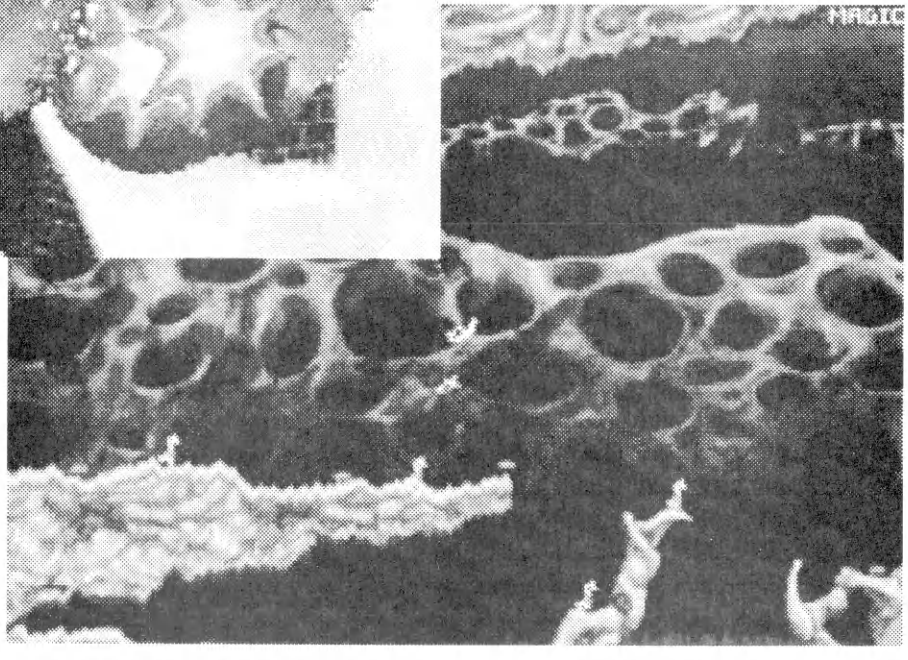
Men ikke nok med det – der er i Worms DC også kælet meget for de små effekter. Sætter man f.eks. en dynamitstang til sprænging, vil hele skærmen i et kort glimt blive oplyst som et resultat af eksplosionen. Når en worm dør og sprænger sig selv i luften, kan man se de "atomer" den bliver delt ud i, og sådan kunne jeg blive ved med at remse små nye effekter op.

Almindelige skud, eksplosioner o.l. resulterede i Worms i at der kom mindre eller større kratere i jorden, og det kommer der også stadigvæk, men med den forskel at der nu bliver en silhuet af den oprindelige bane, og ved kraftigere eksplosioner kan der så også komme hul i dén – alt i alt er det med til at give en slags 3D-effekt.

Er man på en bane med 2 bjergkæder i baggrunden, bevæger de sig i forhold til hinanden afhængigt af om du bevæger dig op eller ned, og lægger man så det blinkende og buldrende tordenvejr man kan opleve oveni, giver det et rigtigt fedt indtryk.

Andre ting

Lyd-effekterne er der ikke sket så meget ved udover de nye våbens lyde, men det gør heller ikke så meget da de passer fint til spillet, bortset fra et par enkelte man godt kunne have lavet lidt bedre. F.eks. den gamle dame som burde brokke sig hele vejen mens hun går, men det er kun blevet til noget kort mumleri når hun sendes af sted.



Manualen er lettilgængelig for alle med dens punkt-for-punkt gennemgang af spillets muligheder. Det eneste punkt jeg ikke kan lide er punkt 14 – BYE BYE, som kort fortæller at dette er Team17's sidste spil til Amiga'en...!

Dette kan måske være en forklaring på at der ikke er nogen sortkodebog, da der ingen adgangskoder er til spillet, men man kan jo håbe at de ændrer mening med tiden, måske en lille protest-storm vil hjælpe?

Manualen fortæller også at der er indlagt forskellige snydekoder i spillet, og hvis der er nogen ude omkring i det ganske land som skulle støde på dem, er I meget velkommen til at skrive dem ind til bladet så vi kan udbrede dem.

KONKLUSION

Problemet ved at skrive en anmeldelse af dette spil er, at der simpelthen er alt for mange fede ting i det til en 2-siders anmeldelse, og hvilke ting der ikke skal være med, er et svært valg, tro mig. Med alle de nye ting kan man ustandseligt ændre på et eller andet som giver spillet nye facetter; den evige jagt på de mere sjældne våben m.m. – jeg tror ikke at det er et spil der bliver trivielt lige med det samme.

Så kan jeg heller ikke komme uden om at Worms DC nu engang er et dejligt voldeligt spil, eller "en god gang kreativ vold", som jeg helst selv vil benævne det. Jeg kan kun sige en ting:

Køb det, spil det, nyd det, brug det og del det ikke med nogen!

Team17's adresse er:

Team17 Software Ltd.
Longlands House, Wakefield Road
Ossett, West Yorkshire
WF5 9JS
Tlf. +44 (0) 1924 271637
Fax. +44 (0) 1924 267658
E-mail support@team17.com □

KANG FU

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Det har fra Amiga Advis's side været bebudet at spiludgivelserne ville stige i antal, hvilket også så småt er begyndt at ske, og minsandten om det ikke er lykkedes os at få vores fingre i en af dem.
Nærmere bestemt KANG FU fra en ny Hollandsk spiludgiver, og skal vi så se at kikke på deres åbningstitel.

KANG FU er ikke et kampsportsspil som navnet meget nemt kan få en til at tro. Det er derimod et platformspil som fylder ca. 170 Mb CDROM-plads, så der skulle da være noget at se på, skulle man mene.

Målet med spillet er at man hopper rundt med sin kænguru og indsamler de små kænguru-unger som hopper rundt. Som sådan indeholder KANG FU mange af de udfordringer og forhindringer der nu hører et platformspil til.

Inden at jeg fordyber mig alt for meget i beskrivelsen af spillet, vil jeg lige understrege, at KANG FU ikke er et typisk spil der passer til en kasse man kan bedømme det fra. Derfor kan min vurdering nemt afvige meget fra andres.

Grafikken

Indgangen til spillet, valgmenuen og sekvenserne mellem de forskellige levels er en god blanding af animationer, indskannede billeder og meget flotte oliemaleri-lignende billeder der sammen med intro-melodien får KANG FU til at tage sig rigtigt godt ud.

Når man så kommer ind i selve spillet møder man et detaljeret indskannet baggrundsbillede, platformene man bevæger sig på er ligeledes indskannede billeder, men i modsætning til baggrundsbilledet bærer de mere præg af kunst end detaljerede aftegnelser og forestil jer så at kænguruen man hopper rund med og ens modstander er ubehjælpeligt tegnede figurer, tegnet helt i stil med Cirkeline og Benny's badekar hvis nogle kan huske dem.

Dette forsøg på at lave et alternativt udseende platformspil gør svært at bedømme, da betegnelsen grafik nærmere burde hedde kunstnerisk indtryk. Min egen mening var i starten at "det var dog en skrækkelig sammensætning!", men efterhånden som testen skred frem, blev den måde grafiken er sammensat på, mere og mere naturlig. Hvorvidt den er køn er svært at sige, men speciel, det er den ihvertfald.

Lyd

Sjovt nok har lyden det lidt på samme måde som grafiken. Diverse hoppe-, skyde-, gribe-, kaste- og stønnelyde er

lettere primitive og trivielle med et par enkelte udmærkede imellem. Derimod er underlægningsmusikken flot easylistening i ægte audi-CD lydkvalitet. Igen en ret speciel sammensætning som sammen med grafiken absolut er med til at gøre dette spil til et ret specielt bekendtskab.

Normalt plejer jeg at slå underlægningsmusikken fra, men i KANG FU er det bestemt ikke tilrådeligt, da det er med til at gøre div. lyde mere tålelige.

Gameplay

Generelt set er KANG FU et spil man lige skal vænne sig til, og udfordringer er der en del af. Bl.a. er der visse steder hvor man ikke kan se hvor man skal hoppe op, og gennem div. eksperimenter forsøge at finde systematikken i f.eks. det at komme op i et træ.

På banerne er der gemt flere forskellige våben som man kan supplere sin berømte kænguru "sidde på halen og sparke"-teknik med. Blandt våbnene kan nævnes æg (til at kaste), gevær, boksehandske på en fjeder, boomerang og en nødløsning i form af en bombe der rydder alle andre i skærmbilledet, inkl. de små kænguruer.

KONKLUSION

KANG FU lyser langt væk af at Greed har prøvet at lave noget nyt, men jeg synes ikke helt at det er lykkedes for dem. Det virker nærmest som om det ikke rigtigt er gennembagt. Med en ekstra grundig gennemgang af spillets forskellige facetter ville det måske have været lykkedes for dem.

Jeg har heller ikke rigtigt kunnet blive enig med mig selv om, om det vil være et specielt børnevenligt spil. Men er du interesseret i KANG FU efter at have læst denne anmeldelse, kan jeg kun anbefale dig at anskaffe en demo og så prøve det grundigt igennem. Kan du det, så er spillet noget for dig.

Spillet kan formodentlig købes gennem div. danske forhandlere. Ellers prøv hos Greed på e-post: ***info@greed.nl*** □

KANG FU

Udgiver/Udvikler:
GREED
(GREat Effects Development)
Udlånt af:
GREED
Kræver:
- AGA
- CDROM-drev (inkl. CD-32)
- 1,8 Mb fri ChipRAM

Disketter:
Findes kun på CDROM

Grafik	8
Lyd	7
Gameplay	8
Generelt	7

Explorer 2260

■ *Af Lars Mogensen*

Dette er navnet på et kommende spil som bygger på ideerne fra det klassiske "Frontier – Elite 2". Den ambitiøse programmør hedder Chris Page, men da dette biver et MEGET stort spil har han brug for al den hjælp han kan få – også din!

For dem der ikke kender klassikeren Frontier kan jeg fortælle at det er en rumsimulator med uanede muligheder som kan spilles på mange forskellige måder. Du kan handle med varer og transportere personer mellem solsystemer, satse på en militær kariere eller gå på dusørjagt som pirat.

Det nye spil "Explorer" bygger på de samme ideer, men det bliver noget mere avanceret og byder på ting som hidtil ikke er prøvet i et computerspil.

Grib chancen!

Programmøren Chris Page er til dagligt universitets-studerende i Manchester og har derigennem uanede mængder af astronomisk viden til rådighed. Dette udnytter han sådan at Explorer bliver så realistisk at det nærmer sig en simulator. De fysiske love vil så vidt muligt blive overholdt i hele spillet.

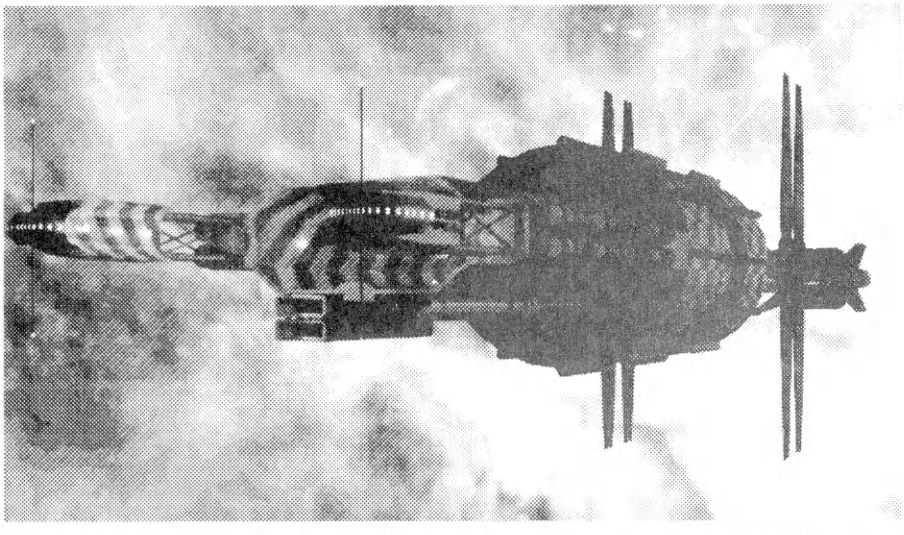
Chris kan imidlertid ikke alene lave et så stort spil når han samtidig studerer, og derfor spørger han ALLE Amiga-ejere om hjælp, råd og vejledning. Det skal nemlig være et spil lavet af alle Amiga-ejere.

Alle kan komme med nye (realistiske) idéer, og nu er han endda nået så langt at han har brug for nogle grafikere. Senere skal selve universet programmeres, hvilket nok bliver den største opgave.

Skibet er ladet med...

Hvad er det så at Explorer har som ikke er set i Frontier? Dette spørgsmål er meget omfattende, men noget af det væsentlige er:

- Ca. 150.000 systemer.
- Flere skibe med mere udstyr.
- Der findes ca. 100 forskellige racer med hver deres teknologi, skibe, våben, varer og politik. Nogle racer er højere udviklede end menneskene, mens andre er slaver.
- DUM (Dynamic Universe Model) sørger for, at universet hele tiden udvikler sig, ligesom i Civilization. Nye skibe og våben vil dukke op, alliancer opstår og nye krige udbryder.
- IIN (Interstellar Information Network) er spillets internet. Herigennem kan du få informationer, modtage/sende beskeder, få opgaver m.m.
- Militær-delen vil blive kraftigt forbedret. Man kan blive indkaldt til værnepligt eller senere blive udstationeret på en rumstation.
- Der vil være firmaer rundt omkring hvor man kan blive hyret til at udføre en opgave, f.eks. at kortlægge en planet, finde rester af en uddød race eller måske tilintetgøre en planet/rumstation!



- Du vil på rumstationerne kunne bevæge dig rundt i de forskellige afdelinger (kontorer, handelshuse, ambasader osv).
- Du kan finde, kortlægge og navngive nye planeter/systemer. Der kan du selvfølgelig udvinde råstoffer.
- Mulighed for at skibe kan danne rigtige flåder (flere skibe flyver sammen under en leder).
- ... og meget andet.

Derudover vil grafikken være "texture mapped", lyden være tale og valgfrie musik-moduler og styresystemet være 100% konfigurerbart (joystick, joypad, tastatur, seriel port...).

Hvis Chris kan få hjælp til det vil han også lave en modem-version så man kan spille med andre over et netværk. Dette vil åbne helt nye muligheder i spillet, men programmeringen vil nok give nogle hovedbrud.

Kan ikke vente!

Det er endnu umuligt at sige hvornår spillet bliver færdigt; det kommer bl.a. an på din hjælp. Når det engang er færdigt har Vulcan sagt ja til at udgive det, så det bliver altså et kommercielt spil.

Da Explorer er et meget stort spil kræver det også en meget stor maskine. Det vil sandsynligvis kun udkomme på CD-ROM, og forløbig er minimumskravene en 030-processor, 4 Mb fast-RAM og 20 Mb harddisk-plads, men især RAM-kravet kan godt stige efterhånden som Chris får lavet spillet.

Hvis du vil følge udviklingen, måske hjælpe Chris og er på internettet, kan du finde Chris' hjemmeside på:
http://www.cs.man.ac.uk/~pagec5/

Hans e-mail adresse er:
pagec5@cs.man.ac.uk, og han er meget flink til at svare.

Der findes også en Explorer mailing-list så du kan følge med i alle nye ideer til spillet. Læs mere om denne på Chris' hjemmeside.

Jeg vil slutte af med Chris Pages egne ord: "Explorer 2260 is approaching... the world is about to change." □

SPIL

Interview med aMBROSIa

– en snak om fortid, fremtid og træsorter...

■ *Af Morten Skov*

Hvad? Et nyt spil fra Vulcan undervejs? Sikkert ingen overraskelse... Men det er lavet i Danmark! Ja, du læste rigtigt! Genetic Species er lavet af nogle talentfulde landsmænd og udkommer snart.
I den anledning har vi snakket med demogruppen bag spillet. Ja, altså, dvs. den ene af dem vi har snakket med, er ikke med i gruppen mere og den anden er ikke med i spillet mere (forvirret?)! Men det var nu alligevel en spændende samtale...

Præsentation

AA: *Ja, vi må jo hellere komme igang, I kunne måske starte med at præsentere jer selv?*

Mikkel: Jeg hedder Mikkel Bo Schmidt og jeg er 2- og 3D-grafiker.

Per: Jeg er Per Bloksgaard og jeg programmerer Genetic Species.

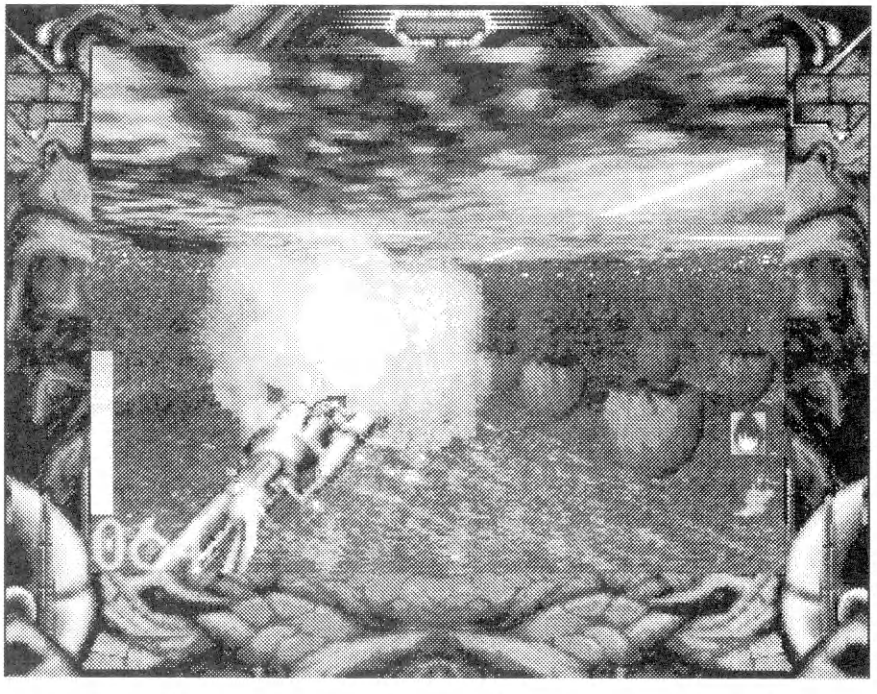
AA: *Kunne I fortælle lidt om jeres andre medlemmer?*

Mikkel: Ja da, vores members er følgende: Access (raytracer), Blunt (vores hollandske swapper), Eliss-D (et multitalent: musiker og grafiker), Drac (swapper, packer samt lidt grafiker), Draw (vores polske swapper), Lucifer (Koder – PC), Raivo (landets absolut flinkeste sysop – sysop på World of Dreams), Raze (musiker), Riis (tidl. ShadowWalker – grafiker), Spacebrain (vores nyeste musiker), Syntax (Amiga- & PC-koder), Trayzor (musiker), Wax (musiker) og Zeek (Amigakoder). Som det nok fremgår af parantesernes indhold, er vi ved at udvikle os i retning mod PC. Dvs. at vi bliver mere og mere PC-mindede, men at vi stadig supporter Amiga-scenen i fremtiden, cementeres af nogle af vores mest inkarnerede Amiga-freaks, f.eks. Access og Zeek, som groft sagt foretrækker at lave demoer på papir, frem for at lave dem på PC.

AA: *Det var en hel del, men hvornår startede I så?*

Mikkel: Hvis jeg skal strikke en lidt pædagogisk skabelsesberetning sammen om vores tilblivelse, må den lyde som følger: Engang for lang tid siden (omkring 1993 såvidt jeg husker) var vi nogle stykker, som havde slået os sammen i en knap så legendarisk gruppe: Tomato Dreams. Jeg husker, at vi i Dansktoppen blev betegnet som en "packer-gruppe", hvilket nok skyldtes vores mangel på kodere i begyndelsen. For ikke at plage læserne alt for meget, vil jeg ikke komme ind på vores daværende handles og lidt rodede gruppestruktur. Men fakta er, at vi udviklede os ganske betydeligt. Da tiden så kom, hvor Powdi og Riis (dengang Power Hacker og ShadowWalker) skulle joine, ændrede vi navn til aMBROSIa – Powdi's påfund, da han ikke ville være med i en gruppe som hed Tomato Dreams. Så noget egentligt årstal kan jeg desværre ikke give.

Per: Jeg vil godt prøve med et årstal: Vi startede da ATAC, Craptors og Tomato Dreams fusionerede og blev til aMBROSIa, det skete den 4. marts 1995.



Selve spillet!

AA: *Har I før lavet spil, altså før Genetic Species?*

Mikkel: Nope – kun demoer og introer.

Per: GS er vores eneste kommercielle spil. Men jeg har lavet nogle små spil i AMOS, men ikke noget større...

AA: *Kunne I ikke fortælle vores læsere lidt om GS?*

Per: Genetic Species er baseret på en simpel raycast-engine, men da spillet kører forholdsvis hurtigt er det muligt at køre i en rimelig høj opløsning selv på 030... Der er mange forskellige våben og vores Alpha-rutine gør det muligt at lave gennemsigtige skud og eksplosioner... Playeren har mulighed for at logge sig ind på et cybernet, som findes forskellige steder i banen og få opløsningerne ændret, samt ændre på diverse settings for spillet. Hvis man disabler alle de processor-krævende features er det muligt at spille selv på en standard A1200 med fast ram, men spillet er hovedsageligt skrevet til The Highend Amiga. Der er blevet lavet CyberGFX-support, samt 060 optime-

ring og med lidt held kommer spillet også til at kunne køre på Draco-maskinen.

Selve Gameplayet bliver i stil med det gamle Paradroid spil til C-64/A-500, hvor man skal overtage andre spillere og derved få deres evner, våben og energi. Spilleren i GS er altså en form for parasit, som bruger dens fjender som host creatures.

AA: *Det lyder meget spændende... hvor hurtig skal Amiga'en være for at man får det optimale ud af spillet?*

Per: Så hurtig så muligt... Må jeg anbefale min maskine... En A4000/060/50MHz, 50 MB ram og Picasso IV.

AA: *Men hvorfor har I valgt at lave en DOOM-klon, dem er der jo lavet en del af i forvejen?*

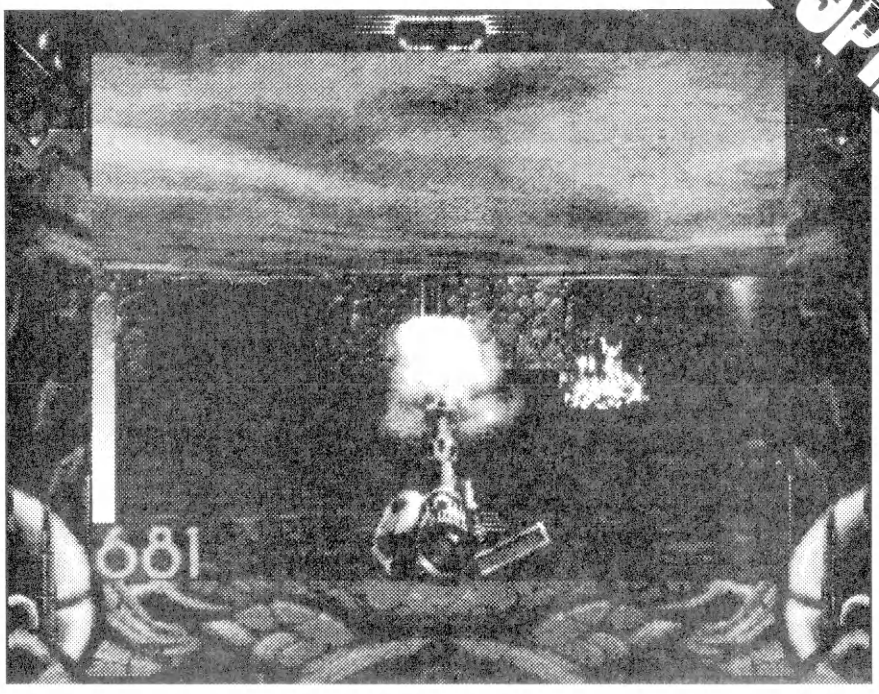
Per: Da jeg for første gang så Wolfenstein på skolens 386'ere, blev jeg totalt lamslået. Der var på dette tidspunkt ingen spil af denne type til Amiga'en, så det var en af grundene til at vi begyndte. Da det kun var en fritids-hobby og ikke særligt seriøst, gik det meget langsomt i starten. Det var først da Epic Data kom ind i billedet, at der begyndte at ske ting og sager.

Desuden synes jeg, at de fleste DOOM-spil har alt for begrænset gameplay da det for det meste handler om at skyde alt der bevæger sig...Vi håber på at få nogle flere puzzles i spillet, hvilket gerne skulle bevirke at det ikke bliver et fancy 3D-look som spillet kommer til at bygge på, men hvordan man kan klare sig igennem de forskellige opgaver.

AA: *Har det altid været meningen at udgive det, der var jo noget med Epic Data engang?*

Per: Søren Nielsen fra Epic Data så "spillet" til Southsealand 1995 og syntes det var godt nok til at udgive... Det var mildest talt kun en demo-effekt dengang, men de følgende måneder arbejdede jeg som en besat på at udvikle spillet...

Til The Gathering 1996 udgav vi vores første preview af spillet, men derefter havde jeg eksamen i nogle måneder og da det omsider var ovre, syntes jeg at det var sjovere at lave demo'er end at programmere GS. Jeg havde næsten opgivet at gøre det færdigt, da Vulcan Software kontaktede os og sagde at de gerne ville supporte grafik og alt hvad et DOOM-spil behøver, inklusiv udgivelse.



AA: *Det er meget populært at oversætte PC-spil til dansk (sikkert fordi PC-ejere er dummere end gennemsnittet), kunne man forestille sig noget lignende for GS?*

Per: Vulcan har sagt, at der skal laves en tysk version af spillet. Tyskerne fatter jo generelt ikke andet end deres eget sprog, så det er derfor nødvendigt. Jeg håber ikke, at der kommer en dansk version af GS, for det danske sprog passer simpelthen ikke til Science Fiction-genren.

AA: *Hvornår regner I så med, at vi kan få fingrene i spillet?*

Per: Det er svært at sige. Det kommer lidt an på hvor aktive vores leveldesignere er og hvor mange enemies Vulcan Software får lavet, samt hvor mange våben Tommy Damskov får tegnet. Sidst – men ikke mindst – om det lykkes mig at lave Artificial (kunstig) Intelligence og andre nødvendige features på spillet. Men Vulcan har købt en 24-bit digitizer og vil så leje en skuespiller og grabbe nogle frames, hvor han går fra forskellige vinkler og bliver ramt og sådan. Dette skulle gerne give spillet et mere realistisk look, men resten af vores enimies vil blive raytracede. Men en ting er sikkert, spillet er færdigt før den 1. oktober i år, da jeg på dette tidspunkt skal ind til militæret.

Lidt fremtid...

AA: *Har I på nuværende tidspunkt planer om andre Amigaspil? I så fald hvilke?*

Mikkel: Gruppen har så vidt jeg ved ikke.

Per: Jeg går og drømmer om at lave et Descent spil til Amiga'en, men der er ikke meget som tyder på, at jeg får mulighed for dette indenfor overskuelig fremtid.

AA: *Vi er nået til vejs ende på min liste og jeg vil gerne takke for jeres medvirken. Her til sidst vil jeg dog gerne have, at I svarer på det spørgsmål, som vi altid stiller danske spiludviklere, der bliver interviewet af os. Hvis I var en træsort, hvilken træsort ville I så være?*

Mikkel: Mahogni!

Per: Nu er min viden indenfor træer meget begrænset, men jeg ville være et meget solidt træ, som ikke er til at save i stykker og selvfølgelig er trykimprægneret med GORI!

På falderebet...

Her til sidst vil jeg gerne gøre rede for hvem der helt præcist arbejder med GS, indledningen er jo lidt forvirret. Men det gør: Powdi of Puzzle (Code), Lava of Follermoller (Gfx & design, Fuzzy of Deathrow (Sfx) og Paul Carrington of Vulcan Software (Gfx, Enimies).

Forresten så bad Per mig spørge om nogle læsere kunne tænke sig at være leveldesignere, for så kan de henvende sig på ***powdi@post1.com*** og så vil de få tilsendt leveldesigner-software. □

Til postkassen

Jeg må indrømme, at det var med en vis forundring, jeg læste anmeldelsen af "Burnout", da min Amiga og jeg et par dage forinden havde installeret og startet det op uden problemer, blot var der en læsefejl på disk 2, således at der nu mangler en bil i det færdige spil; men det kører uden problemer direkte fra Workbench. Det skal så dertil bemærkes at min WB kører solo; der er intet i baggrunden til at forstyrre. Ret kedeligt at se på og til tider også besværligt, f.eks. når jeg har glemt at starte Turbo-Print. Ellers er jeg ret enig i vurderingen af spillet, det er sjovt når man er flere; men garanteret ikke noget man spiller om et halvt år, selvom der kommer opgraderinger hen ad vejen. Ser man lidt filosofisk på det, minder gameplayet en del om Coala: Ingen klart defineret mission man skal fuldføre for at komme videre – det er bare at trykke på Esc når man ikke gider mere. Samtidig med Burnout fik jeg Bograts ind ad døren, og det er jeg blevet ret bidt af, så derfor ærgrer det mig en smule, at der er knas med lyden. Alt afhængig af hvor den gamle Bograt befinder sig på banen forvrænges lyden til ukendelighed, og det synes jeg leder mistanken hen på et dårligt skrevet program, så mon ikke Vulcan har lidt for travlt med at sende spil ud? Men iøvrigt kan man da kun hilse deres ihærdighed velkommen.

Apropos spil synes jeg næsten, det er nødvendigt at bringe en advarsel til torvs. I skrivende stund har jeg fået Black Viper og Fightin' Spirit på CD-32 ind ad døren, og de er uhyggeligt ringe begge to. Fightin' Spirit som er et karatespil er nok den værste, med animationer der ligner en tegnefilm med 10 frames pr. sekund. Dårligt! Farverne derimod er meget fine, nok fordi programmørerne ikke har glemt AGA-chipsættet. Black Viper er et MC-spil i Road Rash stil; men er også meget dårligt animeret og minder mest om noget katten har slæbt hjem til en A-500 for ti år siden. De to spil kan absolut ikke anbefales.

Mit næste tiltag bliver nok internettet, og i den forbindelse vil jeg gerne vide hvor meget ram der kræves for at det kører, hvor hurtig et modem der skal til og endelig hvilken software der kan anbefales, gerne noget som er let at sætte op, da mine evner på det område er ret amtør-agtige.

Kan Edo-ram bruges i Amigaen?

Kan et modem tilsluttes SCSI-kæden med en Squirrel-controller?

Et program til at starte Qake op med lyder meget opmuntrende, hvor mon det kan købes?

Med hensyn til bladets indhold synes jeg bare I skal fortsætte det gode arbejde I er begyndt på, der er nemlig noget for enhver, og jeg glæder mig hver gang til at se det nye nummer og må også indrømme at jeg for første gang i meget lang tid har en smule tiltro til Amiga'ens fremtid.

Hvorfor er der ikke flere der skriver ind til bladet, og fortæller lidt om de oplevelser og erfaringer de har med deres Amiga og nogle af de geniale programmer der findes til den?

P.S.: Kan man risikere at tage videobackup af HD'en?

Med venlig hilsen
Freddy Vestergård

Tilfredse læsere kan vi ikke få nok af (selvom vi var nødt til at afkorte brevet). Advarslen om de to spil og opfordringen til at skrive til os er hermed givet videre (vi undrer os også).

Jeg vil anbefale et 28.8-modem – merprisen vil tjene sig ind via telefonregningen. Ram kan du nøjes med 2 Mb af, men det kan anbefales også at have 4 Mb fast-ram. Mht. software går udviklingen *meget* hurtigt, men Net Connect-pakken vil nok være et godt bud (når den kommer). Ellers kan jeg anbefale at følge vores Internet-kursus.

EDO-ram har nogle fordele som gør det hurtigere, men disse understøttes ikke af Amiga'en. Men hvis benforbindelserne ellers passer, skulle det kunne bruges som almindelig ram.

Mig bekendt findes der ikke SCSI-modemer, men det du måske tænker på er *Surf Squirrel*-controlleren som har en seriel-port til modem, hvor den almindelige Squirrel-controller er ren SCSI.

Quake-projektet er i øjeblikket forsvundet fra Internettet hvor man ellers kunne hente det gratis. Det har tilsyneladende mødt samme skæbne som Myst-demo'en gjorde i sommer (stoppet af de originale udgivere).

Med hensyn til video-backup, kan det anbefales at man tager to backups – helst på to forskellige mærker bånd for at minimere enhver risiko. Det er så ret usandsynligt at en evt. fejl vil opstå samme sted på begge bånd.

AA

Opfordring

Efter en lang tid hvor jeg som så mange andre Amiga-ejere har siddet på min b... r.. uden at gøre noget for Amiga'en, har jeg fået mine øjne på og er kommet til den beslutning, at det er blevet min tid til at give Amiga'en et skub den rigtige vej, og derved OPFORDRE DIG til at fortælle om Amiga'en til biblioteker, banker, posthuse, DSB, Told og Skat, komunen, staten og andre der laver nem adgang til dem ved hjælp af en computer. De skal lære at Amiga'en lever, og at vi er mange der bruger den med stor glæde. Personligt har jeg snakket med Unibank efter opfording fra Amiga Soft, som jeg har snakket med, og han skal ikke være den eneste der gør noget for Amiga'en, så jeg ringede også til UniBank i Tåstrup. Da det også er min bank ville det være rart om de for en gangs skyld gjorde noget for mig, for hvad gør de banker af sig selv. Det svar jeg fik var at Unibank havde planer om at understøtte Mac, men ikke Amiga. Det var som s....., men han ville bringe min henvendelse videre i systemet, så 7-9-13 – bank under bordet, vil det hjælpe, men jeg er sikker på at det ville være til gavn hvis du også tog telefonen eller gik ned i din bank (det er en lang vej...), men hvis det får dem til at understøtte Amiga'en, er det det værd.

Min næste plan er aviserne, for de skriver aldig noget om Amiga'en, men det skal også være slut, så de får at høre fra mig og DIG, ikke også!!! Eller vil du blive ved med at sidde med hånden i skødet og spille den af???

Det var alt hvad jeg havde på hjerte i denne omgang, og så kan jeg se med glæde at Amiga Advis gør noget for Amiga'en, så TAK TIL AMIGA ADVIS ! ! ! ! !

Hilsen
Peter

Computere

Amiga 1200 3.495,-
Amiga 1200 Tower 5.995,-
Amiga 1200 Power Tower 9.995,-
* A1200 i kæmpe tower * 68030 50 MHz *
* 10 MB RAM * 1,6 GB harddisk * CD-ROM *

Amiga 4000 TE 12.695,-
Ny stor Amiga computer. Kræver 030-060 CPU kort.
* Full-Size Tower kabinet * 6 x 5,25" & 5 x 3,5"
* A4000T Motherboard * 5 Zorro III slot * O.S. 3.1
* Fast AT og FAST SCSI II controller * 230 Watt
* High-Speed seriel & parallel porte * Keyboard
* AGA Grafik * 3,5" floppy * Mus m.m. Tilbehør:
030 CPU kort 995,-
2 GB HD + 8 MB RAM + CD Drev 2.995,-

Alle Amiga computere har 3,5" drev, mus, Kickstart 3.1, AGA grafik (24bit palette), stereo lyd, seriel og parallel port samt AT harddisk controller.

PowerPC

De nye revolutionerende PowerPC kort til Amiga fra phase 5 Digital Products kan snart leveres.

PPC kortene er ægte dual processorkort, der benytter både 68030/40/60 og PowerPC CPU. Leveres med PowerPC CPU. Kræver desuden 68030 CPU (A1200) eller 68040/60 (A3/4000).
Leveres med C compiler, CyberGfX V3 m.m.

Til Amiga 3/4000 fra april:

CyberStorm PPC 604e 150MHz

CyberStorm PPC 604e 200 MHz

Til Amiga 1200 fra maj/juni:

Blizzard PowerPC 603e 120 MHz

Ring for priser og leverings dato
Upgrade mulig fra CyberStorm og Blizzard 1230

CyberStorm 060 MKII 5.395,-
50/100 MHz 68060 CPU med FPU og MMU.
Nyt accelerator kort til A4000 og A3000 fra phase5.
* Alt på et enkelt kompakt kort til CPU slot.
* 4 stk. 72pin SIMM RAM sokler (128MB).
* Mulighed for PowerPC upgrade hos Scanteam.

CyberStorm 040-40 MKII Spørg
40 MHz 68040 CPU med FPU og MMU.

CyberSCSI modul MKII 995,-
Fast SCSI II modul (10MB/sek.) med intern og ekstern stik. Med DynamiCache.

A2000 CyberStorm 68060 6.950,-
* 4 Sokler til 72pin SIMM RAM * 68020 mode
* Fast SCSI II controller (10MB/sek).

Amiga 1200

Blizzard 1230 IV 50 MHz 1.750,-
Med MMU. Plads til 72pin SIMM RAM og FPU.

Blizzard 1260 68060 4.950,-
50/100MHz Superscalar CPU/MMU/CPU. 4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads. Lavenergi CPU, kræver ikke blæser. Passer i standard A1200.

Spørg efter RAM priser: *5%*
Lynhurtig original Hyundai 60ns EDO RAM.

DraCo

Draco er en ny super Amiga computer, der er specielt designet til digital video, 3D grafik, billedbehandling og multimedia opgaver.
Tower med 68040/60 CPU, high-speed 24 bit grafik (4MB V-RAM), SCSI 3, CD-ROM drev, OS 3.1, Digital Video bus m.m.

Draco 040 System 23.995,-
Draco 060 System 27.995,-

Amos Bacis The Creator 175,-
PC og Apple Mac emulatore Spørg

Tilbuds varer

15" Ultra Monitor 2.495,-
Flat-Square refleksfri skærm. 1280x1024 NonInterlaced. 50-90Hz. Rotations kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.

VLab Motion Digital Video 7.900,-

MultiFace In/Out Card III 500,-

GVP In/Out Extender 700,-

240 W Højttalersæt 489,-
Ultra 2 way system med Surround Sound effekt. 5" Woofer og 2" Tweeter. Indbygget forstærker og strømforsyning. Styrke, bas og treble kontrol.

1,6 GB AT Harddisk 1.450,-

*** Software tilbud ***

Maxon Cinema 4D Pro 1.595,-
Fremragende 3D software med bl.a. Inverse Kinematik. Let at bruge selv for begyndere. Spar 600,-

Digita Organizer V. 2 200,-

Info Nexus 290,-
Nyt filstyrings program m.v. a la DirOpus. AGA, 24bit, musik moduler, datatypes, JPEG, GIF m.m. Spar 405,-

Adorage Video FX 300,-

MultiFax Professional 195,-
Send og modtag fax med fax modem. Spar 300,-

CyberVision 3D 2.575,-
Nyt ekstrem hurtig 24bit hi-res grafik kort fra phase5 med virge S3 real-time 3D chip.
* 4 MB RAM * Til både Zorro II og III slot *
* Mulighed for MPEG og Scandobler moduler
ScanDoubler modul 15-31KHz 950,-

VLab Motion Video

Med VLab Motion fra MacroSystem kan man opnå fuld digital video redigering og digitale effekter på Amiga 2/3/4000 og DraCo.
* Optag og afspil video på harddisk.
* Non-Linear redigering * Digitale video effekter.
* 25/50 billeder pr. sek. 768x592 punkter.
* JPEG 1-100% komprimering.
* VHS og S-VHS in/out * Mulighed for RGB modul.
* Perfekt til afspilning af 3D animationer.
Der medfølger brugervenlig MovieShop software med avancerede video effekter (Fade, Wipe, Flip m.v.). Kan udvides med mange flere effekter, der kan kombineres, bl.a. eksplotion, 3D, kugle, roterende kasse (f.eks. med 3 video scener på siderne) o.s.v.

VLab Motion 7.900,- ~~9.950,-~~

Casablanca 14.495,-
Ny professionel digital video og audio redigerings system baseret på Amiga og VLab Motion i videomaskine lignende kabinet med trackball.
Indbygget avanceret software og digitale effekter. Kræver ikke andet hardware kun en stor harddisk.

** Få tilsendt info og priser **

5 % Ekstra rabat til Amiga Advis læsere på de mærkede varer.

Modem

US Robotics Sportster V 56Kbps 1.695,-
Nyt 33.600 baud fax modem med voice funktioner, højttaler, mikrofon m.m. Kan let upgrades til den kommende X2 standard på 56.000 baud downstream, perfekt til bl.a. Internet og video telefon.

ISDN Blaster II 2.650,-
* ISDN kort * 2 x 8000 CPS * I/O Expansionport.
Lynhurtig datakommunikation og InterNet.

TKR ISDN FastLink 3.495,-
* ISDN modem * V.42bis kompression
Amiga Special: Sehr gut" "1MB pakket data overført på 2 min. Hermed er BTX og Internet først rigtig sjov".

IBrowse 1,0, AWeb 2.0 m.v.
Spørg efter de seneste versioner og aktuelle priser på det bedste Internet World Wide Web software.

Drev

3,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.795,-
Ekstrem hurtig ny harddisk. Perfekt til Amiga.

2,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.195,-

A1200 1,2 GB Mini Harddisk 1.750,-
Meget lille harddisk med kun 12mm højde til A1200.

3,5 GB Quantum SCSI 3 3.895,-

Seagate 8 GB Streamer 3.695,-
35-60 MB pr. min. Fås til både AT og SCSI.

Harddiske med udskiftelige Medier

1,5 GB SyQuest Drev *5 %* 4.295,-
Hurtig SCSI drev til 1.500 MB udskiftelige medier.
270 MB SyQuest Drev 1.650,-
Medier: 270 MB 445,- 1,3 GB 945,-

CD-ROM drev

CD-ROM AT 12 x 1.295,-
CD-ROM SCSI 10 x 1.650,-

CD Changer 8x6 2.295,-
Nyhed fra TEAC. Hurtig 8 speed CD-ROM Drev med plads til 6 CD'er. Størrelse som normal drev.

CD-ROM Brænder Philips 3.495,-
Lav dine egne CD'er. Philips SCSI drev. Læser med 4 x speed, skriver med 2 x speed. CD'er: 49,-
Spørg efter A1200/A4000 CD-ROM Interface

Easy CD A1200 1.195,-
CD-ROM PCMCIA interface med kabel og kabinet til drev. Indbygget audio mixer. Med audio kabler og player, Cache CDFS, CD32 emu. m.m.
Easy strømforsyning 185,-

Monitore

14" MicroVitic 15-40KHz 2.995,-
14" Ultra DG14 31-48KHz 1.895,-
17" Ultra DG17 31-64KHz 4.895,-
* 17" Invar Mask billedrør * 1280 x 1024 punkter
* Non Interlace * Low-Radiation * 30-50 KHz
* 130 MHz båndbredde * Digital kontrol *5 %*

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam

Tlf. 86 18 16 00
Åben 10.00 - 17.30
Fredensgade 42 8000 Århus C
Fax 86 18 16 01 Giro 7 51 47 27

Køb-salg-bytte

■ Regler for annoncering i "Køb-salg-bytte":

Kun abonnenter kan annoncere. Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte.

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Amiga Technologies Internet-pakke SurfWare, kr. 250,-.
Peter, 20 93 06 91

A-2000: Motherboard: 500,-. Ram-modul, 1 Mb, 300,-.
Peter, 20 93 06 91

XIPaint 4.0 CD 200,-
DirWork 2.0 (lig DOpus 4) m. manual 75,-
InterWord/-Base/-Spread 2.0 (kun samlet) 100,-
DPaint IV AGA (incl. man.) 100,-
DrawStudio 1.1.0 (incl. ImageStudio og TextureStudio) 350,-.
Anders, 56 99 00 53

Emplant deluxe, PC/MAC-emulator med 586- og SCSI-I-moduler. Inkl. software og manual. Kr. 1.200,-.
Peter, 56 99 00 91

CDROM-drev, Atapi, 4x, kr. 300,-.
Peter, 56 99 00 91

Blizzard 1220, 4MB, 28,5 Mhz, Pris 1000 kr.
Morten, 65 96 12 44

KØBES:

Ram-udvidelse til A-500+, 1Mb.
Peter, 56 99 00 91

Rise of the Robots til - CD32
Dansk stavekontrol til KindWords 3, evt. sammen med KindWords 3
Jan, 59 27 89 91

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- Internet-kursus – del 7
- Hvorfor lære Shell? – del 7
- Air Mail 4.2
- MCP 1.21 – saml dine Commodities i ét program
- MadHouse 2.5 – screensaver a la Swazblanker
- Alien Breed 3D II – vi ser på leveleditoren
- Opfølgning på Amiga'ens overtagelse

Derudover selvfølgelig vores faste artikler Kort Nyt, Spil på vej, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra Jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende Amiga-relateret.

PÅ GENSYN D. 15. MAJ!!!

5% til vore abonnenter

■ Amiga Advis' abonnenter kan hos forskellige forhandlere opnå 5 % rabat på forskellige Amiga-produkter.

Ved køb skal I huske at oplyse jeres abonnements-nr. og forhandleren vil så kontakte os for at få nummerets rigtighed bekræftet.

Tilbudene gælder kun for det aktuelle nr. af bladet, hvilket betyder at ***nedenstående tilbud gælder fra den 17. apr.-97 til den 15. maj.-97***, begge dage inklusive.

Absalon yder 5% rabat på:
Alle harddiske

Amiga Soft yder 5% rabat på:
Alle lager-varer

Kiwi Multimedia yder 5% rabat på:
Alle deres Towers på nær
Diamond
Keyboard-adaptor

Scanteam yder 5% rabat på:
RAM
1,5 Gb Syquest-drev
17" Ultra DG17

Epic Data yder 5% rabat på:
Alle Micronik Towers
Alle PPC-kort

Erik Andreas Lo giver 5% på:
Alle Amiga T-shirts.

Med venlig hilsen
AMIGA ADVIS

ABONNÉR PÅ AMIGA ADVIS

**Vi vil gerne fra Amiga Advis' side føre en aktiv prispolitik,
da det efter vores mening skulle kunne lønne sig at forudbestille og betale for bladet.
Derfor vil der være forskellige prisklasser,
afhængigt af om man tegner abonnement for 3 eller 6 måneder.**

Butikspris:
Kr. 29,95

Abonnementspris:
3 numre i A4-format...kr. 81,- (=kr. 27,- pr. stk.)
6 numre i A4-format...kr. 156,- (=kr. 26,- pr. stk.)

Nr. 1/96–3/96 (A5-format) kan stadig købes for kr. 10,- pr. stk.
Nr. 4/96–5/96 (A4-format) kan stadig købes for kr. 20,- pr. stk.
Nr. 1/97–3/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 26,- pr. stk.

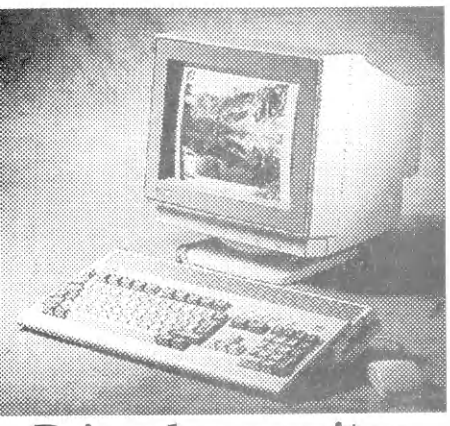
HVORDAN BETALER MAN SÅ FOR BLADET?

**Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr.,
sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede numre samt det pågældene beløb.**

Med venlig hilsen

AMIGA ADVIS
JERNBANEVEJ 47
4450 JYDERUP
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298–1599

FORHANDLERE AF AMIGA ADVIS:
**Amiga Soft, Betafon, CitiSoft, Fotohuset (Horsens), Kiwi Multimedia, Scanteam,
samt en række blad-kiosker landet over.**



AMIGA

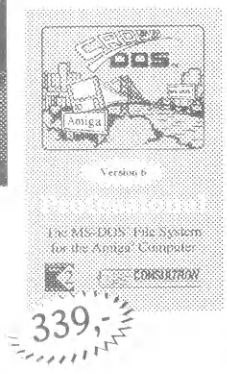
Pris uden monitor

A1200 3495,-

A1200HD 4495,-

Pakken indeholder:

Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datastore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

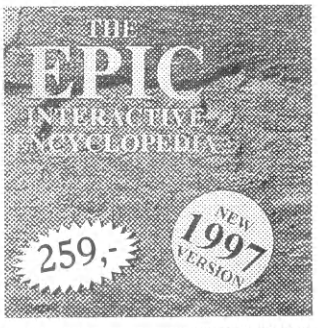


339,-

649,-

459,-

179,-

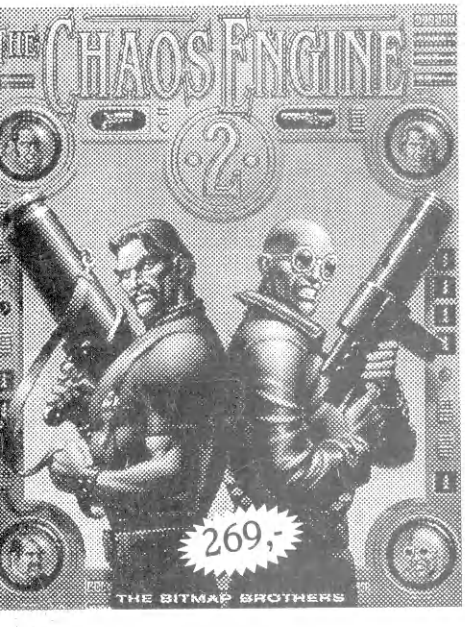


259,-

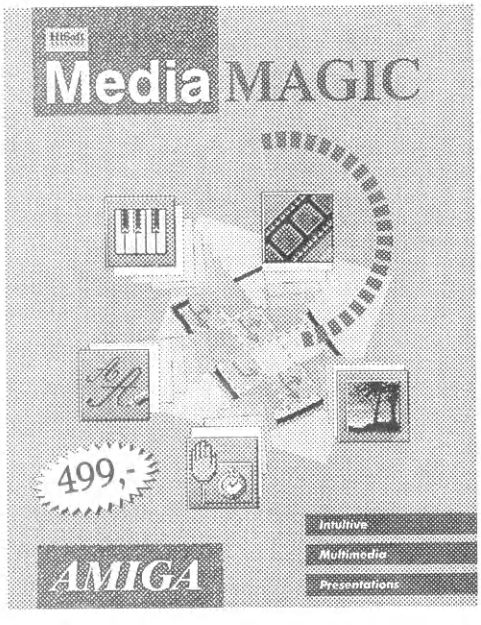
179,-

199,-

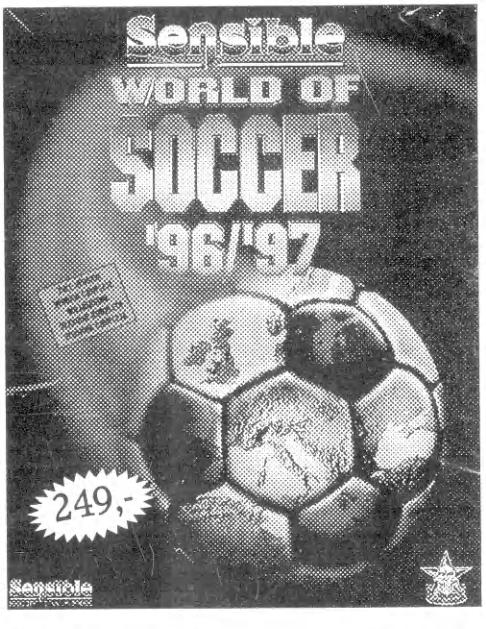
199,-



269,-



499,-



249,-

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 Københ

16 76 10
29.75

Telefon 3314 1233 • Fax 3314

http://betafon.dk • ordre@betafon.dk